邮发代号：52-190 每月5日、20日发行

中华客栈 这家客栈有点料！

电脑乐园

Personal Computer Game Guide

游戏攻略

02月号下



封面故事

瞎扯淡

难忘武侠情

随刊附赠 梦幻西游海报书

热点游戏推荐

鹿鼎记
家族里的那些事儿

魔兽世界
天赋有搞头之圣骑士篇

梦幻西游
解读出神入化的几个关键词

QQ仙侠传
一个新手应该知道的事

魔界2
二转职业解析

零售价10元
双周刊 Vol.156 2011—02
ISSN 1008-2352
04>
9 771008 235008
国际标准刊号：ISSN 1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP


——如今2011.2.27
GS-01
泛机动战械同盟大会
39年前，魔神启动，光子力复苏
36年前，盖塔在恐龙帝国的威胁下拯救世界
32年前，高达开始屹立于大地
29年前，可曾记得爱的歌声化解了异族间的鸿沟
泛机动战械同盟@GS01
归来!!!
GVGNP国内最强争霸大赛
总部\MSL等特别企划
春季交流赛高手/模型亲临
预祝Z2 全系列回顾LIVE
COSPA直参 万代 低扣特卖
JAM PROJECT全员签名及更多奖品待送
地点：上海市青少年活动中心4楼 （汉中路地铁站）
时间：2011-2-27 周日 10：00
www.gs00.net | GS00.BLOGBUS.COM

电脑乐园 游戏攻略

Personal Computer Game Guide

玩家首选

游戏娱乐媒体





双周刊



新作前瞻
水上漂、凌波微步、飞檐走壁 武侠好凶残 004
坦克世界 纯爷们就应该会开坦克 005
界王凡人制作更要小心钱包 006
魔神无双 不红名 不成魔 007
巫师之怒 史诗般的飞船大战 008
介于单机与网络之间的线上游戏 009
末日时代开发的文明 010
立体式的仙境传说 011

极速体验
御龙在天 一个人果然是无法战斗的 012
倚天屠龙记 玩起来不费半点气力 014

强档预报
难以忘却的武侠情 016

魔兽世界Discovery
魔兽新闻 020
动物大观园 022
英雄副本 026
天赋有搞头之圣骑 028
Cosplay 031

强打攻略
LOL：暴力坦克的极限牺牲之路 032

旧戏重游
梦幻西游 解读出神入化的几个关键词 038

攻略全指引
佣兵天下快速成长指南 038
魔域 成神原来如此简单 042
大话西游外传 玲珑塔高分闯关心得 044
鹿鼎记 家族里的那些事儿 046
漫谈《天龙八部2》“非主流”系统 048
QQ仙侠传 一个新手应该知道的事 050
《魔界2》二转职业解析 052
神魔大陆：一周主题活动 快速升级天天乐 054
神鬼世界：打造不败圣骑士！圣骑士养成分析 056
完美国际：七神器！考验你的七重才能 057
神武开年大戏欢乐“新”年全揭秘 058
征途怀旧版“个人精英挑战赛”入门宝典 060
远征资料片“决战紫禁之巅” 跨服PK攻略 061

编辑部本月玩
本期推荐：中华客栈——这家客栈有点料！ 062
Sns游戏珍藏夹 068
Flash精品屋：甲板上的救援 070

山寨新闻
龙眼看世界 072

面对面
CGDA制作团队大奖专访：传世工作室 077

第一现场
2011首届游戏春晚新闻发布 078

回函卡



电攻月历

热门网游测试时间表

2月上旬——2月中旬

SUN日 MON一 TUE二 WE



1





15
廿九

16
除

22

初四



27
十一

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

搜狐 SOHU.com

畅游 ChangYou.com

三 THU四 FRI五 SAT六



5
十九

12



十三



5
十七

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：腾耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静 杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊　王鹤鸣
文字编辑：李波 何耀文 孙恩 杨晓勤
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 印珺 施凯莲 虞慧杰 欧阳瑛
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺 方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼
邮　　编：200233

声　明

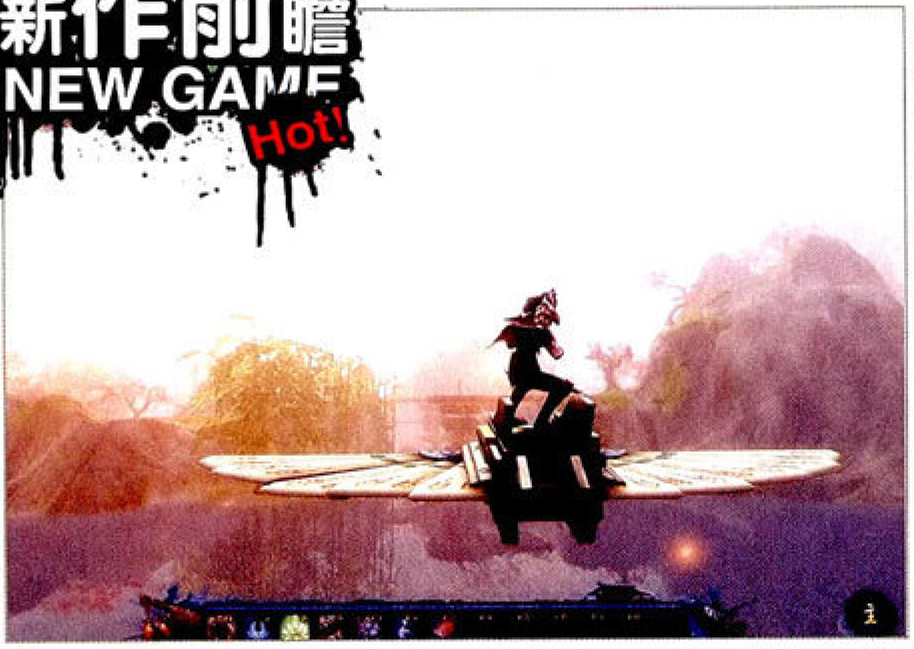
凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。

2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。

3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

作者：月月 编辑：朱朱 美编：哈秋





水上漂 凌波微步 飞檐走壁 武侠 好凶残

有很多正太读者朋友们对我说，他们想月月了，我也想她了，这一期就让我们亲爱的月月来推荐几款游戏。朱朱有点审美疲劳了，觉得差的游戏不好意思拿出来忽悠读者，觉得好的游戏又没测试，要过年了，就让朱朱躲懒一次吧？



A 期待度	发售日期	2011年初	武侠 角色扮演
	游戏公司	网龙	
	游戏特点	QTE，动作轻盈、打击感强	
推荐人群：对新型轻功模式感兴趣的玩家			

打轻功招牌的网游很多，比较火的就是蜗牛的《九阴真经》。之前月月对此作可说是满怀期待，甚至于那时沉浸于《龙》的世界，还对未能上手的《九阴真经》念念不忘，始终认为后者强于前者。只可惜《龙》的资料片都上了，《九阴真经》还未动。现在出了一部个人更看好的《武侠》，同样的轻功至上，同样的神秘兮兮。作为网龙开发中的一款3D动作类武侠网络游戏，虽说名字取得随便了一些，当然你也可以说是大气，但《武侠》的轻功绝对是练过的哦。

或许有人会问，为什么月月这么推崇《武侠》的轻功。我想，若它的视频真的是建立在真实游戏的基础上，那么轻盈的滑动、多姿势翻滚，犹如武侠大片里高手脚步交替间下瀑布、过乱石、跳悬崖的本领，真的是颠覆了我们对国产网游的印象，绝对激情四射，充满创意和想法。







突然发觉自己对《武侠》的评价实在太好了些，虽说光凭几个视频不足以判断一款游戏，但艰险环境中的轻盈翻滚、华丽且具有打击感的技能表现、向单机靠拢的机关设定等，不得不佩服他们在短短几分钟内传递给玩家的精确、独特的游戏元素。大作不一定会成功，但令人期待的作品，至少成功率高一些。《武侠》开测了，我也会去玩。怎么也得当个腹黑手辣，还喜欢整天站在荷叶上耍耍小资的女侠玩玩。PS：个人对网龙带有游泳池的办公环境很纠结，现在月月待在一个连下午茶都叫不到，而且非常古板的郊区办公楼中，纠结！

QTE是什么

QTE是Quick Time Event（快速反应按键）的缩写。QTE共有两种：第一种是考验玩家即时反应的系统。在实际游戏过程中，玩家必须对游戏画面上出现的按键迅速作出反应，并按下与画面所对应的按键，出现的按键单个或组合不等。通过《战神》、《生化危机》等经典游戏发扬光大，《波斯王子4：重生》也增加了QTE的设定！

第二种是一个特定或随机的符号，在一段长度中迅速来回移动，玩家需要在符号移动到该长度的有效区域中时按下对应按钮，否则亦要重来或再次触发QTE事件。

就官方公布的视频来看，《武侠》的QTE属于第一种，《劲舞团》等舞蹈类游戏属于第二种。《武侠》将这种反应机制引入游戏，不仅考验了玩家的反应力，更将变化多姿的游戏中充满了机关、冒险的元素，或许用这两个词来评价一部中国风的作品奇怪了一些。但从视频演示中角色通过轻点于荷叶间、跳跃在激流中的浮木上等外物支持，再加上刺激反应速度的QTE系统，将武侠的奇妙和反常识表现得很不一般。

作者：月月 编辑：朱朱 美编：哈秋



坦克世界

纯爷们就应该会开坦克

只要说到坦克游戏，月月条件反射出的便是小霸王时期的坦克大战。作为70、80心中的经典之作，不知现在的小朋友还有多少人玩过这款游戏。好在军事类的游戏向来是兵家必争之地，于1月24日开启内测的《坦克世界》便是这么一款以坦克为主题的TPS多人在线对战游戏。

A 期待度	发售日期	2011年1月24日	TPS射击
	游戏公司	空中网	
	游戏特点	二战题材，可自由切换视角的坦克大战	

推荐人群：军事控、射击控 官方网站：wot.kongzhong.com

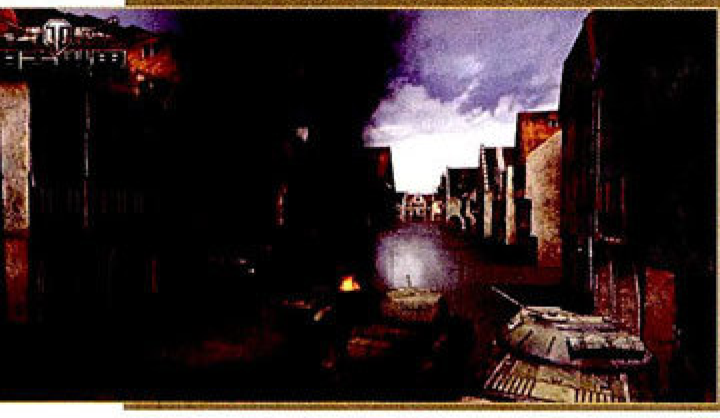
操作扫盲篇

个人觉得射击游戏的起步都是相似的，主角是人也好，坦克、高达、阿凡达也罢，走位、射击、装备替换等基本操作，都力图做到短时间内令玩家上手。作为一款已经内测的游戏。各位将角色扮演玩弄在鼓掌间，特别是《劲舞团》出生的玩家，相信TPS对你们来说绝对是小菜一碟。

玩转六国坦克

二战坦克，可驾驶二战中苏、德、美、英、法、日的各型装甲战车，重回二战东线、西线、北非、远东及太平洋战场。从表面来看，这是一部绝对男人的作品。游戏为玩家提供了苏联、德国、美国三条主要的坦克升级线路，这颇有点天赋的感觉。

通过战斗，赚取经验和银币来升级和改进自己的坦克，获得更高的性能。同时，驾驶者的个人能力对战斗也是非常重要的。乘员的作用通过技能的熟练程度来体现，技能的熟练程度可以通过战斗来积累，也可以通过上坦克学校、军事院校和短期培训班来提高。当乘员技能的熟练程度达到100%时，就可以学习修理、灭火、伪装三种额外技能。



基础五大坦克

作为一个非专业玩家，月月个人对坦克的类型比较关注。其实通过不同的网游，我们所能认识到的世界便会更进一步。至少通过《坦克世界》，我了解了轻型坦克、中型坦克、重型坦克、自行火炮、反坦克炮这五大类型。



轻型坦克，入门级坦克，装甲较薄、火力偏弱，可行动力强，可悄无声息地快速侦查敌人。



中型坦克，极有速度，也有火力，比较平均型的选手。在游戏中的主要作用就是突袭，通过打击对方薄弱点来获得胜利。



之所以将重型坦克成为大哥级，主要是它牢不可破的装甲和足以摧毁一切的火力。很难想像这种皮糙攻高的怪物，能被什么打垮。



自行火炮，坦克中的神射手。唯一的远程火力输出者，可秒杀中小型坦克，重创重型坦克。只是皮薄装填速度慢，所以控制与敌人的距离便是它们的生存之道。



自行反坦克炮，最强火力。通过利用地形隐藏和伪装，从而将敌人一击毙命。属于绝对血腥，出手便致命的类型。

没什么意外的玩法

对战，绝对是此类游戏的重点玩法。目前最热门的是15vs15的团队战，这种开房间的形式没有什么特别需要讲解的地方。可以自由切换第一人称、第三人称的视角，设定方面比较全面。另一方面，坦克的升级树，允许玩家DIY每一个部件，也是机械类游戏不可或缺的元素。

作者：只写4P已经累得不行的月月 编辑：庆幸终于偷懒一次的朱朱 美编：鄙视朱朱的哈秋



凡人制作 更要小心钱包

月月得有一种病，就是每当游戏宣传它是啥引擎（长段英文）、啥系统（长段英文）的时候，我会自动掠过这些看不懂的单词，伴随飘出"切"的不屑声。虽然觉得自己这样太对不起研发人员的辛勤劳动，可我真的没啥心情来研究你的引擎、系统，是骡子是马还是牵出来遛遛比较好。

D 期待度	发售日期	2011年1月23日
	游戏公司	风之云网络
	游戏特点	普遍系统都有
玄幻角色扮演		
推荐人群：尝鲜、萝莉控	官方网站：jw.fzyol.com	



Easy&Fun

《界王》是一款即时3D MMORPG游戏，它遵循了Easy&Fun的设计原则，强调"成长与体验"的乐趣。整个游戏以东方架空世界为背景，走的还是"仙侠"路线。

《界王》的画面表现采用了Full3D技术，虽然我还闹不清这究竟是啥技术，但就从画面来看，齿轮实在是粗了些，比剑三那是差点。先不说系统成熟度之类的话，单从画面这点，比很多"仙侠"强点，比不少"仙侠"弱点，总之是中庸。







每一次都得谈到的职业

其实每次为大家介绍职业，我都觉得是在老生常谈。毕竟策划能想出的也就那么几类，但从职业分工上来评断一款游戏的好坏，基本是不可能的。这次1月22日的封测开放了3个职业，一共分为6个职业。开放的分别是武修者、灵修者、禅修者。从字面意思理解为，战士、法师、牧师。

萌的东西就是迷惑人心

我是一个很容易被外表迷惑的女人，那个时候我很看好《聊斋》就是因为觉得她Q萌可爱。《界王》虽说走的是仙侠路线，但游戏内还是有一些让宅男们疯狂，让女生们抱抱的萌设定。

总得说些什么吧

《界王》究竟有多少玩点？据官方说，这是一款包括——战斗，收集（装备、秘籍），养成（法宝、神器、神兽培养），经营（帮会建设/个人商会），策略（大型互动阵营对抗/战场），探险（中小型多人合作副本）等多方面游戏模式的综合型角色扮演游戏。



说老实话，写到这第四页的新游时，月月已经很累了，你就算逼着我从千篇一律的系统中给你挑点特别的，我也只能回答一句，佛也是有火的！最后为大家总结一句，无论是炼器、重置、附魂，家族、宗派、洞天福地，还是三种副本模式，自由的任务发布，《界王》的着重点在于融合玩家，尽可能将系统与家族结合在一起，为玩家打造一个集体氛围。

月月现在最怕的就是这类中庸作品，你说它不好吧，它比很多强，你说它好吧，又觉得没啥特点说得出口。反正我不当编辑很多年，不怕说些得罪人的话。没特色的游戏，说到底就要看运营（怎样合理地让玩家掏钱）。各位亲爱的同学们，请牢牢地捂紧自己的口袋，这世界上并不是只有史老板才会"骗"钱哦。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

作者：月月 编辑：朱朱 美编：哈秋



之前我就对亲爱的读者们说过，月月是个很俗气的人，诸如新游排行这类明知掺水多的东西，却还特别爱看。最近挺红的2.5D MMO-ARPG《魔神无双》就是新近上榜的一部作品，主推的重战斗体验蛮能吸引嗜血分子的关注。

不红名 不成魔 魔神无双

C 期待度	发售日期	2011年1月14日	奇幻角色扮演
	游戏公司	蓝港在线	
	游戏特点	一次让你PK个爽	

推荐人群：机器配置一般，享受杀戮快感的人群　官方网站：ms.linekong.com



人穷志不短

说老实话，我觉得这游戏乍看之下非常“撞衫”。《神鬼传奇》兄弟版、《永恒之塔》2.5D粗糙版等等，总之与时下的这些网游作品相比，并没发现什么特别出彩的设定。但也因为其各方面系统比较稳定，自1月14日开启不删档内测以来，人气倒是积累一些。

2D、2.5D的市场似乎永远都在战斗。此作的所有职业都为伤害职业，力图让玩家拼个你死我活。共有三大系职业，罗刹系、星官系和力士系。罗刹擅长物理远程伤害，力士为物理近战伤害，星官则为法术远程伤害。三系下分为六大职业，走的都是模板化的路子。法系分术士和法师；猎人分陷阱和弓箭；战士分狂战士和盗贼。可以双修，只是花费不菲。没有辅助职业的设定，对消耗品的需求就会转嫁成直接经济压力。看来要有点闲钱，藏点小金库啥的，比较困难了。

先下手为强

没有延迟时间，到底是游戏的幸还是不幸。就目前月月对《魔神无双》的了解来看，也不是什么技能都没有延迟时间，只是部分设定了瞬发无读条。这种技能上的小改动，个人觉得还不足以撼动一款游戏的可玩性。不过这游戏重战斗，那瞬发技能就显得重要多了。毕竟几秒的延迟时间，足以被敌人鞭尸一百遍啊一百遍。

都给我组起来

Pk网游，重杀伤网游，不红名都觉得对不起自己。可此作的消红速度很慢，免费道具也没，玩家只能买商城道具，真的是游戏内外都花钱啊。

另一方面，《魔神无双》非常讲究团队协作。它将组队状态下的收益扩展到整个地图，也就是说视野内的局限模式被打破，组满人后的经验将是八倍。这种设定下，不组队的人坚持就是傻子了。粘合玩家的同时，极大程度下可以留住玩家，从而创造收益。这让悲天悯人的月月有些担忧，若是存在某些刷经验的漏洞，那组队干活绝对是杠杠的！

识时务者为俊杰

大开大合是《魔神无双》的强技能判定招式，说白了就是玩家得把技能玩溜了，到时候不仅可以将敌人瞬间拉近、击远，还能将敌人钳制、禁锢，让其游荡在死亡边缘。毕竟这游戏是没有辅助职业的，靠奶妈救命在这行不通，只能从个人反应速度、对技能的把控力上着手。总之打不过得打，实在打不过，就逃吧……

其实了解月月的人都知道，我是绝对3D游戏的货儿。可就在本人离开编辑部这半年多，接触和认识不少业内的东西，突然发现一个不争的事实。游戏是否挣钱不在于他是不是一款好游戏。3D游戏确实令我兴奋一些，但2D、2.5D更容易做出采。这个世界，谁不想少投入，多产出呢？！









A 期待度		
发售日期	不详	奇幻游戏
游戏公司	巨人网络	
游戏特点	画面是这款游戏最大的优点	
推荐人群：喜欢“魔兽式”游戏模式的玩家	官方网站：lods.ztgame.com	

在2010年年中的时候，朱朱曾经向大家介绍过这款实际由美国研发团队研发，在俄罗斯获得骄人成绩的宇宙幻想风格游戏《Allods Online》（又名：巫师之怒），之后就传出了这款游戏被巨人代理的消息，而现在，这款游戏似乎终于就要与大家见面了。



史诗般的飞船大战

叫好未必就叫座

《Allods Online》是由开发了很多大作（如《英雄无敌5》和《苍穹霸主》）的研发团队“Nival”研发的一款网游大作，在俄罗斯荣获各种大奖，并将在全世界内发行。游戏采用免费运营的方式，以1997年在俄罗斯上市的销售量突破120万套（这在PC游戏史上是一个非常不错的成绩）的角色扮演游戏《Allods》为基础，以无数的漂浮的岛屿构成世界的舞台。

在这款游戏中，玩家除了可以在自身势力的岛屿进行冒险外，还可以藉由如同飞艇般的船只，前往敌方岛屿展开彼此之间的大战——游戏中最重要工具即飞船，每艘飞船可以容纳多人搭乘，需要玩家同心协力操控，对团队默契是一个极大的考验。玩家可以去探索这些神秘的新地域，最先发现者还将可以为岛屿命名，有着极大的开放性和交互性。此外，游戏还有大量特色内容，例如地图探索、社交元素、任务、PvP与角色培养等，有的甚至非常有趣，就如制造装备的系统，被制成了各种小游戏。







然而，有许多在国外表现良好的游戏进入国内市场之后会面临着“水土不服”的囧境，于是大多数国外引进的游戏都需要面临本土化的修改，有些会被改得面目全非，而有些虽然保全了自己却业绩惨淡，别说叫座了，连叫好的人都没有。所以这样的游戏是否能够博得中国玩家的亲睐还要看其游戏性。

巫师与巫妖王

其实这款游戏的名称很值得推敲，很容易会让人联想到“巫妖王之怒”，这或许只是一个巧合。游戏的画面非常精细，当然也让人感觉非常熟悉，无论是职业还是场景，抑或是一些小小的细节，都能够让你很自然的联想到那款赫赫有名的游戏。游戏分为两大对立阵营、六大种族、八大职业，玩家可以塑造出完全自我风格的游戏角色，每个种族角色个性鲜明，造型各异。你会发现游戏中各个职业的技能与天赋系统与魔兽世界相似，只是在技能的功能上有所区分。玩家释放技能的方式是流行的移动作战方式，瞬发性技能玩家均可在移动中释放，也可以凝聚一段时间，比如现在要释放1个需要吟唱0.5秒的火球术，玩家可以先吟唱，然后将火球保存在手中，一会再释放。虽然从大的方面来看，两款游戏有着很多相似之处，但技能的数量上却非常的少，至于宏命令，大概也不会有的，技能数量都没有复杂到那样的程度，怎么会有更深层次的东西出来呢？

装备属性差别不大

游戏的装备系统与魔兽世界中的装备系统也是相似的，不仅表现在装备的价值上（也是以金银分类的），还表现在装备的属性上，每项装备的数值都保持在一个很小的范围内波动，增强的属性种类也比较少。虽然副本内的套装属性我们并没有机会看到，从属性设定上看极有可能与魔兽世界相似，但天赋所起的作用如何还需要等游戏测试之后才能得出结论。

我真心的觉得这款游戏很适合那些只玩过魔兽，而且眼里容不下其他游戏的玩家们，我是真心推荐的！

介于单机与网络之间的线上游戏



猎宝学院
Treasure Hunter Institute



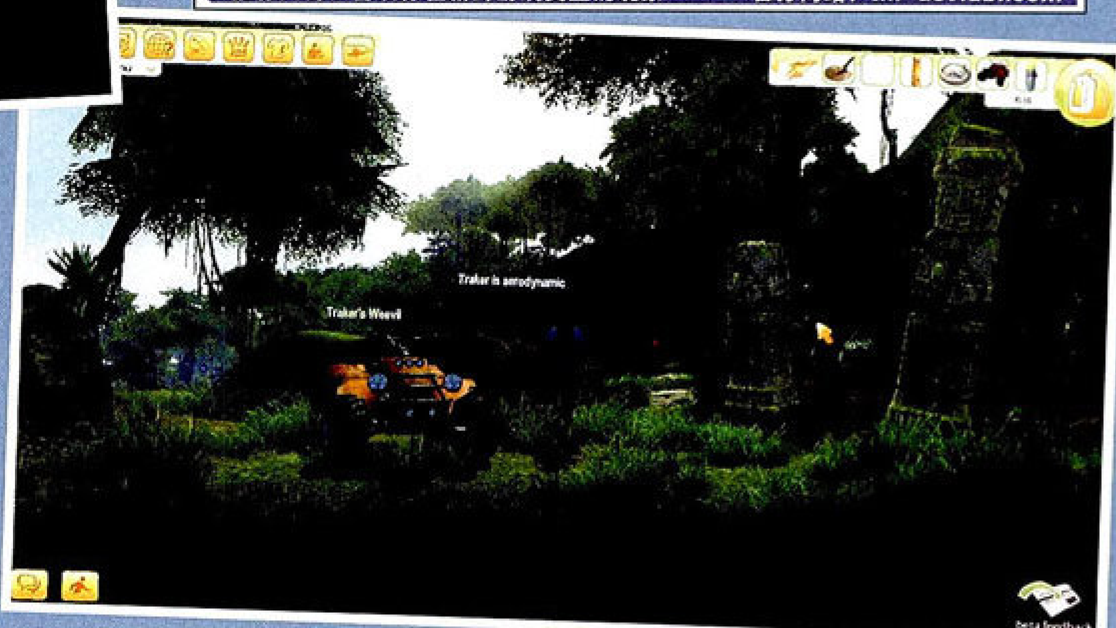
A 期待度			
发售日期	不详	探险游戏	
游戏公司	育碧		
游戏特点	创新玩法，解谜游戏比较有内涵		
推荐人群：喜欢体验新鲜游戏类型的玩家	官方网站：thi-dev.ubi.com		

《猎宝学院》（Treasure Hunter Institute）是育碧布加勒斯特工作室开发的一款新颖冒险题材网络游戏。游戏拥有一个漂亮的3D世界，玩家要先在寻宝图上发现线索，然后赶赴实地进行冒险，支持多人合作。游戏由以《鬼屋魔影》系列闻名业界的著名制作人Frederick Raynal主导开发。这是育碧开发的一款介于单机与网络之间的一款线上游戏，之所以这样说是因为这款游戏具备网络游戏的部分功能，比如更新以及沟通；但又不像寻常的网络游戏那样，是多个游戏玩家聚集在一张地图之中。

Treasure Hunter Institute是一款在线冒险游戏，玩家可以从寻宝与冒险中找到游戏的乐趣，游戏中有许多富有挑战性的难题需要玩家去解决。游戏并非以一个线性的故事发展为重点，而是提供了针对各式各样玩家的多样任务供玩家体验。

玩家所接触的游戏界面中最为醒目的是一个指南针与一个GPS地图，这两件东西将指引玩家去向所需要前往的目的地。而右上方有着各种工具，比如铁铲、探雷器等，而在某些地方，玩家还可以获得一些交通工具以便到达更远的区域。

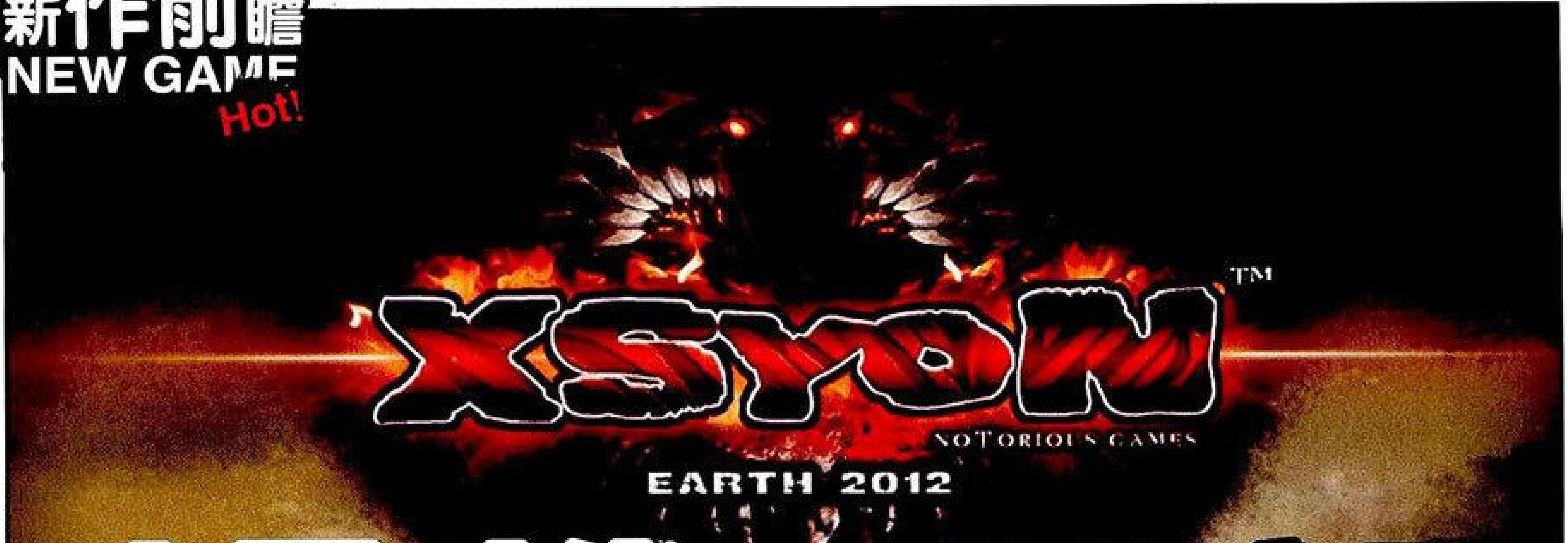
你可以将这款游戏想象为古墓丽影的在线版，因为他们所处的区域以及所做的事情都是相同的，都是在探索未知的领域，区别在于，古墓丽影是被限定在一个封死的区域中，而在这款游戏中你获得的是更为广阔的一个区域。古墓丽影偏向于挑战机关与战斗，而这款游戏更偏向于解决难题。从这两个方面来说，这款游戏涉及的是更为宽广的一个领域。而从探险与解决难题的游戏内容上看，或许更接近于大航海时代的考古内容，当然，这两款游戏所处的时代是不同的，而且游戏的方式也不近相同。



目前的情况或许要让诸位玩家失望，因为这款游戏还只是一个雏形，任务不多，而且很多内容还处在概念性的开发状态下，最终会变成什么样，还真的很难说。



我猜想这款游戏最终可能还是会转回到单机游戏状态的，只是可以支持多人在线互相交流，现在的状态下，单机游戏与网络游戏的界限越来越不好区分了，单机游戏做一个互动的模块就可以归类到网络游戏中，而网络游戏只要加入剧情和对话就可以当单机游戏玩……但我一直认为，富有创新精神的游戏是不适合做网络游戏的，更何况这款游戏的画面还不错，做网络游戏，真的太糟蹋了……



末日时代 开发的文明

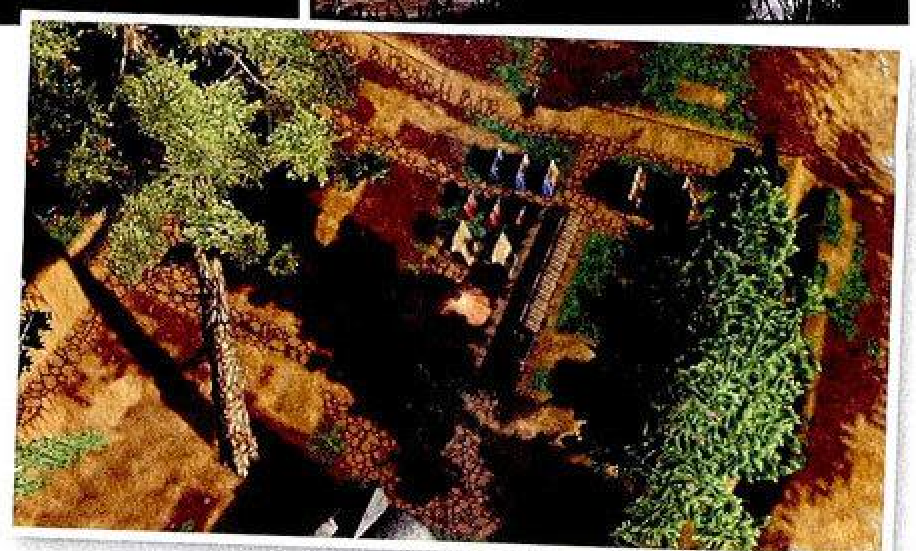






A 期待度	发售日期	不详
	游戏公司	Notorious Games
	游戏特点	带成长的概念，且国家感比较强
角色扮演		

推荐人群：喜欢区域性战争及养成类玩家　官方网站：xsyon.com/index.php



《XSyon》是北美独立网游开发商Notorious Games开发的一款末日题材网络游戏。2012年的一场世界大战毁灭了人类的现代文明……作为一名大战后的幸存者，那些记忆中熟悉的童年已经都成为了飘渺的幻影，独自一人在这片废土上流浪，却莫名的背负起沉重的命运，而注定成为一个英雄。做些什么来改变这个世界呢？末世的启示录就在你的掌握之中。

金光是处在这样一个本应是废墟的土地上，依然可以看到清澈的河水以及翠绿的森林，如果不是背景故事透露着苍凉，我大约会以为这块土地是一个度假的小岛。美式游戏的画面都非常写实，且比较精细，这与美国人的认真是挂钩的。游戏中的建筑以山洞与帐篷为主，也有木屋，建筑非常简陋，但格局非常清楚。





玩家可以定制人物的身体、脸型、发型与外观，而人物的年龄似乎对人物的行动力也有一定影响，这样看上去似乎带一些养成的成分。玩家可以通过各种社会行为获取经验，比如制造物品、采集材料等，玩家也有技能，而技能也有自己的经验成长公式。

对于玩家而言，游戏中有一个很重要的因素“资源”，玩家一切的活动都围绕资源展开，所有的资源都来自周围的自然环境，包括树木、动物皮革、草地、废旧材料等，有些资源可以续签，而有些资源则是不可再生，而用这些资源制作出来的物品有着更广阔的用途。玩家身处游戏中还能感受到季节和天气的变化，而这些变化会对玩家采集资源有所影响。

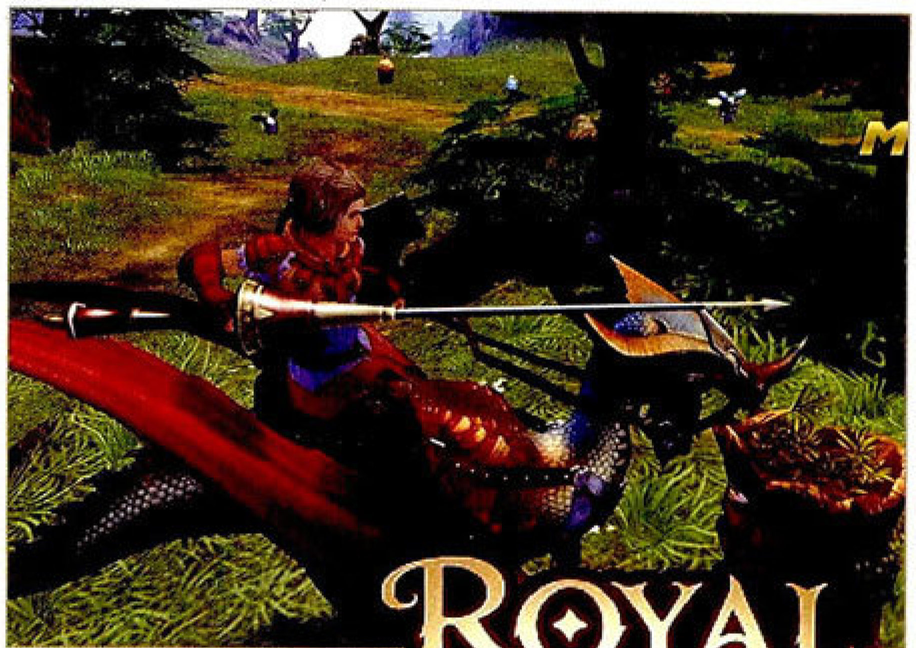
这款游戏也有着动作的元素，比如基本动作的前进、后退与扫射，技能性动作的游泳、收集、整理、挖掘、隐藏、跟踪、砍伐等，这些动作会受天气的影响，也会受地面坡度的影响。玩家还有近50个表情可以表达自己的情绪，而灵活的摄像系统让玩家可以从不同角度来记录自己的行动。

玩家的铠甲可以细分为很多种零件，而所有的零件都可以由玩家制作，材料的舒适性与体积会影响玩家的速度和行动力，不同的外观需要靠有色材料来打造，你会发现打造装备变得像制作交通工具那般复杂多变。

与其他的网络游戏一样，玩家间有着很多交互行动，玩家可以在一定的听觉范围内聊天，或是密语特定范围的特定玩家，可以在固定的频道内相互沟通，也有着相互交易的市场体系，你所熟悉的一切交互功能在这款游戏中都可以找到。而这款游戏最为突出的部分是他的部族机制，一定数量的玩家聚集在一起形成一个小村落，随着人数的增加，玩家可以拥有更多的土地和城市的能力，也可以设立等级制度，可以选择自己部族的颜色和象征，甚至于可以在自己村落的领域内构建一个理想中的国度。不同的村落间会有系统的经济体系，这会让你感觉进入了一个真实的末日世界。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888





立体式的仙境传说 ROYAL QUEST

A 期待度	发售日期	2012年春	奇幻游戏
	游戏公司	Katauri	
	游戏特点	动作感很强，色彩丰富，游戏性强	

推荐人群：喜欢做英雄且对画面有要求的玩家　官方网站：royalquest.com

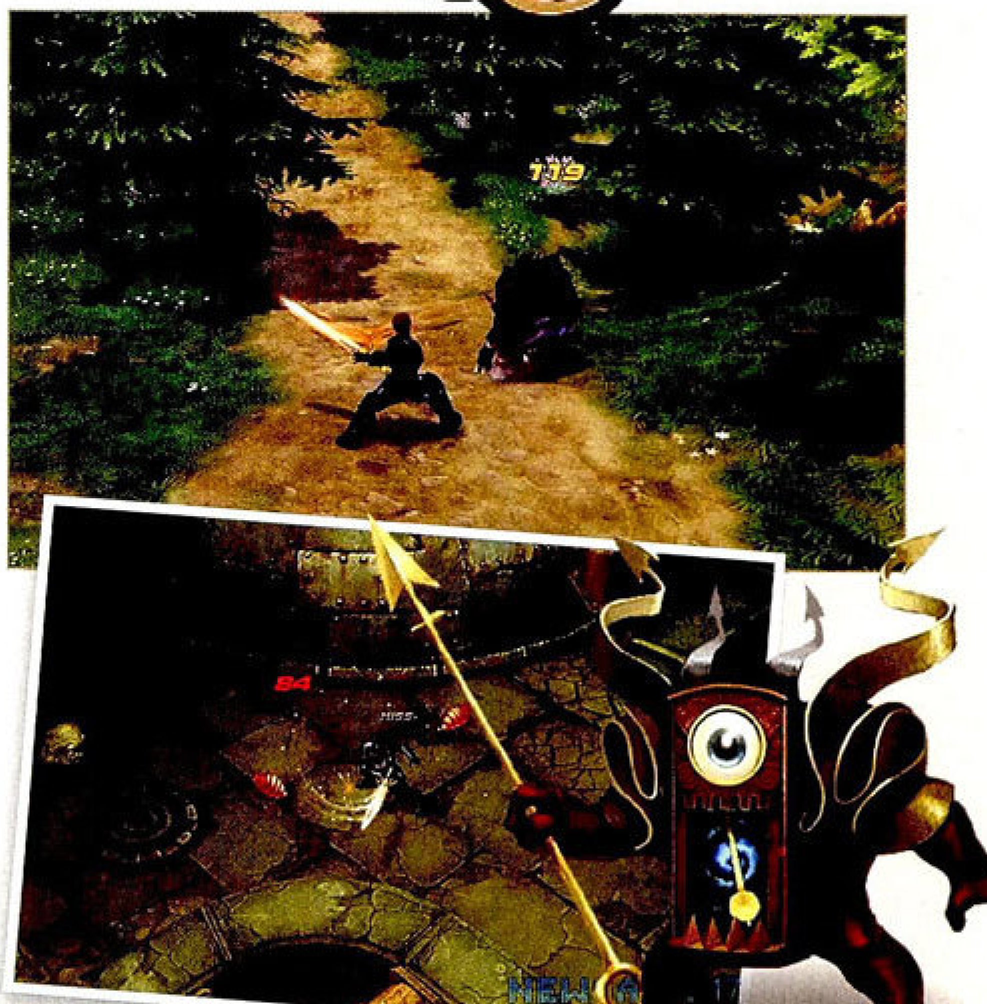
《Royal Quest》是由英雄大帝开发商Katauri开发的3D奇幻MMORPG网络游戏。游戏的背景架设在一个虚拟的时空之下，描述黑暗炼金术师的入侵，与由玩家们所扮演的英雄对战的情节。游戏主打PVP及流畅的动作感，画面呈现的是充满奇幻与鲜艳色彩的世界。这款游戏预计在2012年春天推出，目前公布的宣传影片显示游戏中的魔物种类丰富，以城堡为中心的战斗要素是游戏的核心玩法，占领游戏内城堡的玩家不仅能获得财物奖赏，取得当地湖泊、矿产等天然资源，也可以将资源分配给当地的居民，体验身为领主的乐趣。

城堡是游戏中的一个重点玩法，玩家获得一个城堡，城堡中的设施非常齐全，有花园，有存储的仓库，可以自行采集金矿与湖泊中的资源，也有其他居民，所有的玩家都是以群居的形式出现的。

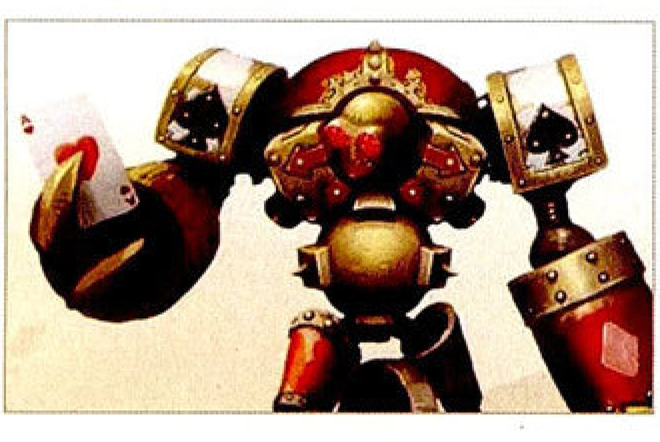
游戏中有很多冒险的元素，与其他网络游戏一样，可以组团去探险未知区域，也需要挑战怪物，同样会有一些战利品。你会发现这款游戏中的怪兽种类异常丰富，任何形象都可以作为一种怪物种类出现在玩家眼前，而卡片也被植入这款游戏之中，每种怪物都有自己专属的卡片，这些卡片为玩家补充一些独特的能力，这样的玩法酷似之前的仙境传说。其实无论是玩家打怪的方式还是怪物本身的造型都有些仙境传说的痕迹。

玩家的技能中有元素的概念，比如冰属性的技能对火元素的怪物有加成的效果，而反过来即便是用最强大的火技能也无法摧毁冰属性的怪物。武器的好坏并不仅仅看武器本身的属性，还要看武器的元素属性，玩家之间的战斗还要加入策略的成分，每一个人都不可能成为万能的神，只有在相生相克中达到平衡。

游戏中也有宠物的内容，宠物不仅需要玩家来照顾，分取经验，提高玩家的战斗效率，还可以影响玩家与敌人的实力，以及收集战利品。除了宠物之外，玩家还有坐骑，颇有些阿凡达的感觉。



总结一下，这款游戏最大的亮点包括宠物养成、卡片强化系统以及冒险性玩法，而这三个部分的内容都与仙境传说相近，区别在于，这款游戏是3D的，而且画面绚丽，还带有城堡群体成长的概念性玩法。希望大家会喜欢！









腾讯第一国战网游 YL.QQ.COM

御龙在天 一个人果然是无法战斗的

综合评分	画面	音乐	操作	配置要求	流畅度
7	8	8	8	5	6

推荐人群：喜欢三国题材与国战玩法的玩家



特别声明

本次测试为封闭测试，游戏尚处在开发阶段，所体验的内容都可能会在之后的版本中更改，所以请将本次测试作为纯粹欣赏，我们不保证内容与正式推出的版本完全相符。

某年某月某日，我拿到了内部研发测试的账号，但很不给力的是，在进入游戏的时候我看到了这样的提示：“内部研发版本，请勿传播游戏截图、视频及评测，感谢您对我们的支持！”好吧，这次测试的图片不能登了，但上次测试的图片我还剩下不少，游戏总是要想办法介绍的，不然怎么对得起我费心体验了这么多天呢？


公告


技能有一定的点数限制



【武器即职业分类】

每款游戏都有着特有的职业分类，但是这部分也是我最不能肯定可以展示给大家的内容，因为按照以往的经验，职业分类乃至技能都有可能会发生颠覆性的改变，但好不容易有个机会可以随时免费洗点，我想把我就这个版本的感受罗列给大家，至于如何配点，等游戏成熟版本放出之后大家再自行选择。

游戏中的职业被粗略的分为六种，这六个职业是可以直观体验到的初始职业，玩家在进入游戏的时候就要选择自己的武器，而实际上也是选择了自己的职业。而技能部分就是这款游戏最为特别的地方，你的职业并不是从此就被确立下来了，只要你喜欢，随时可以换把武器，把点数重新分配一下，获得新生的代价也仅仅是洗点而已。当然当玩家到160级之后可以选择双修，我想大家不会指望我能在这么短的时间内练到160级吧？


每种武器专精都有不同的属性搭配方式


可以有六套装备快捷换装

具体来看看这六个初始职业，分别是：重剑、扇子、法杖、大刀、长枪和弓箭，前三者是法术系攻击职业，后三者是物理系攻击职业。我其实是无法理解重剑靠法术攻击这个设定的，我想大多数人都会习惯性的认为应该是物理攻击属性，或许在最终版本中会有更改，大家选择武器的时候请务必看清技能注解。

所有的职业的攻击技能都是相同的，都有群体攻击，也都有单体攻击，其他的技能则有一些区别，比如重剑有可以冰住对手的技能，长枪可以为自己补血，大刀可以让怪物定身等。除了技能效果上的区别之外，每种武器还有主属性与次属性之分，比如重剑主属性水、次属性火，大刀主属性火、次属性水等，这些属性在实战过程中也有一定作用。

【找把趁手的兵器】

御龙在天中的武器系统看上去似乎很简单，但又有些复杂。首先从颜色上划分，我们可以接触到的装备包括白色装备、蓝色装备、黄色装备、绿色装备和紫色装备，也可能会有其他颜色的装备，但我没有机会接触。在颜色之下还有一个更细分的分类，普通的、加强的、精良的和极品的，带有这些字样的装备属性都各有一个数字区间，比如黄色的极品装备属性可能会比绿色的普通装备要好。而对于装备本身还有一个区


全身黄色装备耗费了我所有的积蓄

分，在衣服上表现的尤为突出，武器是没有属性上的区别的，但防具一般会分为物防和法防，而衣服分类更为细分一些，比如物防装备还分为物防带加血和物防带法防的属性装备。玩家可以准备很多套装备，然后搭配在换装系统中以便随时更换。（尽管玩家可以保存六套不同的装备进行快捷切换，但包裹的空间毕竟是有限的，所以一般不会有人带全六套装备。）有玩家这样使用换装系统：先装备弓箭将怪物引入攻击范围，然后再换大刀砍怪，因为部分怪物的攻击范围比较高，这样做可以避免被怪物围攻。


龙魂

提到了装备就要不可避免的提一下装备的获得，获得装备的方式包括商店购买、杀怪随机获取、杀敌国玩家拾取以及用材料制作。商店购买的装备属性随机，可能是白色、蓝色、黄色中的一种，出现白色装备的概率最高，出现黄色装备的概率最小。杀怪获得的装备属性随机，而敌国玩家掉落的物品必须是未绑定的。当然，玩家还可以通过鼎制作自己需要的装备，可以用打怪过程中随机获取的两种物品材料合成，也可以用五件相似等级、颜色相同的装备合成。制作装备的材料也是有等级的，就像五件颜色相同的装备可以合成一件更高一级颜色的装备一样。


五件装备合成一件装备

合成不是100%成功率的，如果失败，则装备全部消失。玩家在打怪过程中还可以获得一定的龙魂，而龙魂可以用来强化装备，但这部分请自行探究。

【养马、边境偷猪与温泉系统】

这三块内容是比较创新的玩法部分，所以我想单独拿出来给大家做介绍。

先说养马系统。每位玩家在新手任务过程中都会接触到一个帮马接生的任务，而接生任务完成之后就会获得一只很可爱的小马，名字叫“萌萌”。萌萌是一只有性别的马，我所选的人物是女性，于是分配到一只母马。或许男性角色获得的是一只公马？又或许两种不同性别的马之间可以结合并且生下新的小马？这些内容我无从体验，我能确定的只有，马不仅有萌萌一只而已，还有适合不同武器的马种。

玩家获得的马是可以随着玩家的成长而不断成长的，只要你将马一直带在身边就可以了。玩家和马匹在打怪和做任务的过程中都可以获得一定的经验，而马匹还可以通过任务中奖励的经验丹提升等级。马匹在升级过程中会损失忠诚度，可以通过喂养装备的方式来恢复。而当马匹养到20级的时候，玩家就可以骑乘上马了。

玩家每天可以接取三次边境偷猪的任务，玩家需要通过华容道跑到本国边境找猪倌接取任务，然后跑去敌国的边境偷一只猪回来交给猪倌。偷回白猪可以获得1倍经验，偷回黑猪可以获得1.2倍经验，偷回花猪可以获得1.5倍经验。偷猪的危险性很大，因为玩家从接取任务开始到交任务的这段时间内，不能骑马，不能吃药，甚至受到攻击之后都没机会还手。


马匹养成的界面


每日任务列表


钓鱼

温泉系统其实很简单，玩家每天可以进入温泉浴场泡三十分钟“有经验”的温泉，也能完成一次简单的任务。这个系统之所以具有吸引力，是因为玩家可以感受到真实的温泉体验。

玩家可以接取的任务并不多，可以通过快捷按钮查看。其中有一个钓鱼任务，是玩家获取金钱的一个常规任务，只要往河边一站，钓上一个小时的鱼，一天的开销就全在里面了。

【乱世出豪杰】


国家机构

玩家在进入游戏的时候就要选择自己所属的国家，既然有国家的概念，战争就是不可避免的，其实这一点从边境偷猪这个任务上也有体现。游戏中的国家结构是这样的：国王、王后、太师、大都督、丞相、太尉、御史大夫与金吾卫，而大团队分为家族与帮派，每一个人都不可能作为一个独立的个体存在，如果你落单了，那么在游戏中的生活也必然是举步维艰的，且不提帮派任务无法接取、战争玩不尽兴，就连稍微难一点的头目任务都无法猎杀。

游戏中的玩家之所以需要群居，还有一个很重要的原因，玩家在杀怪的过程中会随机触动虫洞副本的机关，玩家可以进入虫洞副本，然后清除怪物直到副本时间结束，而后获得奖励。这是游戏中的一个比较重要的升级方式，也是非常快速的一种提升等级的方式。


虫洞副本

这样的政局结构也让国战成为游戏的一个核心玩法，玩家可以很方便的通过快捷窗口进入国战战场，这对于偏爱国战玩法的玩家而言是非常具有吸引力的。


虫洞内四面八方都会涌出怪物

我要刻意重复一遍，因为这次体验的版本中有很多部分都看似并不完全，所以本次测试体验不代表未来完全版的最终结果，所以如果诸位读者在体验到不同内容时请不要来谴责编辑……人怕出名猪怕壮，你们知道，我很低调的……

综合评分	画面	音乐	操作	配置要求	流畅度
6.6	6	6	8	7	6

推荐人群：喜欢三国题材与国战玩法的玩家

特别声明

本次测试为封闭测试，游戏尚处在开发阶段，所体验的内容都可能会在之后的版本中更改，所以请将本次测试作为纯粹欣赏，我们不保证内容与正式推出的版本完全相符。





前段时间，某人每天都要托我挂机，游戏中自带挂机系统，带上几个药水，接上几个任务（杀500只某怪物），往固定地方一站，就什么都不用管了……游戏里的其他玩家也都在重复着同样的生活，似乎除了挂机之外，他们找不出其他可以尝试着做的事情……我没有想到有一天，我也会去做同样的事情，而今天要向大家介绍的这款游戏就是自带内挂系统的……





倚天屠龍記

yt.wanmei.com

玩起来不费半点气力

三大阵营，十二款基础职业

在创建角色的时候，玩家需要先选择自己的阵营，之后才是选择职业。游戏的阵营与职业的划分如下：天道盟（少林、武当、全真与峨眉）、逆天盟（明教、天鹰教、五毒教与逍遥派）、神州社（丐帮、古墓、昆仑与华山）。

阵营的作用除了表现在区分职业派系与城战归属之外，不同的阵营的每日任务需要找不同的NPC接取。而职业的属性设定完全颠覆玩家以往的习惯性感知，比如五毒这个职业，除了是内功系攻击职业外，还有着恢复性技能，真是让人匪夷所思。



创建角色

属性、抗性、技能与天赋

大多数2D武侠游戏的抗性与属性都比较简单，倚天屠龙记的属性页很简单，包括体魄（关系生命上限）、意志（关系真气上限）、力量（关系外功攻击力）、内力（关系内功攻击力）以及心法（关系五行攻击力）。衍生的属性包含命中、防御、闪避、暴击、暴伤、免暴以及内减暴伤。这些属性都是随着五项基础属性的成长而成长。



属性与装备

除了这些基础属性之外，玩家本身的职业决定了自身的属性（金木水火土中的一种），这一点在选择职业的时候就可以从天赋属性上观察出来。每种属性都有着本属性的攻击属性、抗性属性、命中属性等相关的细分属性，而当两个相克属性的职业相遇的时候，属性伤害的表现就

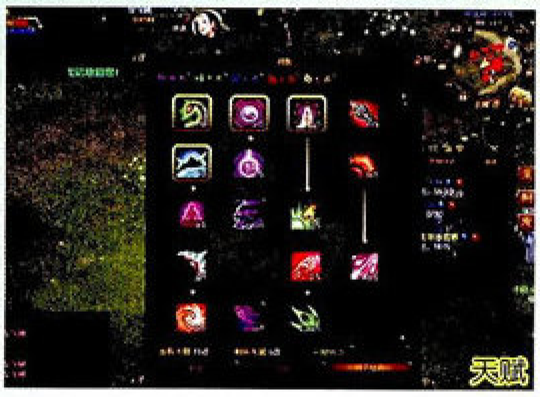
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



技能

会被放大。而除了这些属性抗性之外，玩家还有六项特殊抗性：定身抗性、昏迷抗性、恐惧抗性、减速抗性、瘫痪抗性和沉默抗性。而这样复杂的属性关系之外，还有灵魂系统与元魂系统，再辅助装备本身的属性增强，足以让每一位玩家打造出任意一个完全不同属性的角色。

玩家学习技能需要找对应的NPC，技能的种类不是很多，朱朱练到25级之后兴冲冲的想要回城学几个新技能，却发现可学技能一栏空空如也。技能的种类虽然很少，却有天赋可以补充。天赋其实也属于技能的一种，按照五行属性区分为五类天赋技能，当然这与你的职业相关，选择的职业是什么属性的就只能学习什么属性的天赋技能。与魔兽的天赋不同的是，倚天屠龙记中的天赋技能包含了主动技能与被动技能，其中主动天赋技能可放入快捷方式使用。每个技能都有一定的天赋点数前置要求，只有达到对应的要求才能学习后续的天赋技能。



天赋

自动挂机与追缉任务

系统自玩家从进入游戏开始会有全程的任务指导，这些任务都是傻瓜式的，我就不费唇舌去描述了。任务的奖励非常丰厚，但任务的数量并不是太够，当我开始接30级任务的时候还只有25级而已。而在完成任务的过程中，玩家可以同时接取追缉任务。追缉任务通常是杀掉主线任务要求的2倍数量的对应怪物，奖励按照杀掉怪物的数量和等级等量递增，一般是几千经验（对于20级以上的玩家来说，这样的经验也只能算是杯水车薪，而且每次杀怪的数量都是30-40只，要来回接任务非常不方便）。每位玩家每天可以去固定位置找一个特定NPC接取两个每日任务，其中一个是杀500个与自己同等级的怪，奖励非常丰厚。



追缉任务

之所以将升级的经验设定的这么高，是因为游戏中有挂机系统，虽然是内置式挂机系统，却比任何我所体验过的挂机系统的功能强许多，不仅可以选择使用六项技能攻击怪物，还可以自动补血与拾取物品，更重要的是，挂机系统还可以为他人补血，真是煞费苦心啊。



自动战斗







组队

无论是完成任务的时候，还是挂机升级的时候，队伍都是非常重要的，不光是为了增加获取的经验，更多的时候你会发现周围的人太多，更多的时间被浪费在抢怪上。组队除了可以帮助加快升级与完成任务的速度之外，还具有阵型的功能，这一在回合制游戏中才会出现的内容正逐步的出现在其他游戏类型之中。还有一个比较实用的功能“跟随”，有了这个功能，六开游戏大约也要在这类游戏中普及开了。



来回奔波的地图

坐骑、宠物样样有

40级才是游戏的开始，很多功能在40级之后才会被展开，比如坐骑和宠物，但，我想我恐怕坚持不到40级了，因为本次测试的时间被限定在每天晚上的6时至11时之间，而且从25级开始升级需要耗费挺长的一段时间，所以升级效率一直很低，这部分内容请读者朋友们自行体验。（坦白说这种游戏确实不是我的菜，玩起来十分痛苦。）

提到这些常规系统，我想提一下地图。游戏的全景地图有多大，我无从确认，但两张地图之间的距离是足够长的，遇到跨任务的地图来回奔波一次至少5分钟，看着都觉得腿酸。



严格地说，这款游戏还是制作得非常不错的，不仅将五行融人其中，还带人了流行的天赋系统，设计者可谓用心良苦。但，且不说这样复杂的五行系统与三类属性搭配出来的不伦不类的组合，就连天赋和技能数量上的反差都让我觉得异常难受……你懂得！

难以忘却的武侠情

我有时候挺没办法理解某些读者的想法的，比如上上次我说九阴真经不怎么好玩，有读者来踢馆，后来，我写了篇九阴真经的体验感受，这位可爱的读者居然一个字一个字的打出来贴在某论坛上，并且加上了自己的注解。我想或许是因为他太在意这款游戏了，于是希望其他人都能认同并接受他的观点，又或许他太在意我的看法，不管怎么样，被人在意是一件令人心情愉悦的好事。

中国玩家中武侠类玩家的数量一直居高不下，或许是因为武侠带有纯正的中国风的关系，从小说到电视剧，从单机游戏到网络游戏，即便制作的非常垃圾，即便剧情很没营养，也能够引人驻足观看。中国玩家有着很深的武侠情，这一点我想大多数玩家都会表示认同（当然如果不认同，我也不会强迫你认同）。

我好像有点跑题了，因为制作这期栏目的时间刚好卡在了年前，游戏公司的人大约都放假了，即便没放假也如我这般，没什么心思干活了。这一期，不如与大家聊一聊武侠游戏，过去流行过的，以及那些即将推出的。

武侠，怎能没有轻功？

最早设定轻功系统的武侠游戏是笑傲江湖网络版，这款游戏并非2011年完美即将测试的那款笑傲江湖，而是由煜泉国际开发的一款很老的武侠游戏，当然最后这款游戏挂了，挂在金山软件手里面，金山软件或许会觉得很晕，但“我不杀伯仁，伯仁却因我而死”，金山软件放了一把刀在凶手面前，凶手只是捡起了刀然后做了一个刺的动作而已。

事情是这样的，当时的笑傲江湖网络版是唯一一款3D武侠游戏，而地图是以拼接的方式组成，玩家进入其他场景需要传送（俗称过线，因为两张地图之间有一条很明显的线），而玩家在过线以及服务器重启的时刻都可以利用金山游侠攻击服务器以复制数据，尽管当时的煜泉一再修改复制的漏洞，效果却并不明显，一种复制方法被禁止，又会有另一种复制方法出现，甚至于任何一位玩家都可以用金山游侠修改物品的代码。也因为这样，越来越多的玩家离开了游戏，这是一种恶性循环，非常有效的杀死了这款游戏。

不得不说这款游戏的很多功能放在时下都是非常具创新精神的，比如药品的制作，城市内居民的好感系统，阵营之间的对立以及副本的雏形，还有就是我们要提到的轻功系统。笑傲江湖中的轻功是由一个特定职业衡山派来实现的，这个职业除了具备很弱的攻击实力之外，还有几项不错的辅助技能，而这些技能的名称都是一首曲子的名称，比如上河调是加攻击速度的，笑傲江湖是攻击速度与跳跃能力一块加的。玩家在有这样的状态之下，可以轻松跳上房顶，甚至可以做出几个后空翻的动作，这是我们第一次体验到轻功玩法，房顶、山崖，一切都不是障碍。


腾空而起不是问题


右边的是状态

在笑傲江湖网络版运营了三年左右的时候，另一款武侠游戏开始悄然流行起来，这款游戏在武侠游戏界颇具盛名，它的名字是“剑侠情缘网络版”。这款游戏到现在也还凝聚了不少玩家驻足其中，除了职业搭配很巧妙之外，武侠情调也是一个很重要的原因，轻功只是里面的一个小小的分支。

剑侠情缘网络版中有马（也就是坐骑），这一系统是笑傲江湖网络版所没有的，而别小看这小小的一匹马，在当时的网络游戏环境下已经算是首创了，马匹是有等级的，不同等级的马的行进速度也有差别。而在没有马的时候，玩家还可以利用轻功来加快行进速度，虽然游戏是2D的画面，人物相对于场景而言特别小巧，但跃起的动作却是高仿真的，看上去就像是一个武林高手飞身跃过。轻功在PK过程中也是有用的，比如当对手连续攻击玩家，而玩家无法靠走路拉开距离的时候，轻功可以直接跃出对手的攻击区域。

当然，轻功不是剑侠情缘网络版的核心玩法，游戏中的职业设定才是最为吸引玩家的内容。剑侠情缘网络版的职业一共有十余种，职业的技能设定也很有意思。比如五毒教有个技能毒光环（请原谅，年代久远，我已经记不清这个技能的名称了），效果是不耗费任何内力就可以对光环周围的人或怪造成毒伤害；丐帮有个技能叫亢龙有悔，技能的等级越高，技能效果的龙就越多……不得不说，技能不仅伤害效果强大，显示效果也非常好。


剑侠情缘网络版


在那个年代看似华丽的技能效果

笑傲江湖网络版与剑侠情缘系列的轻功代表的是过去武侠游戏的轻功系统，而随着游戏开发技术的进步，即将推出的几款武侠游戏中的轻功系统又是如何设计的呢？

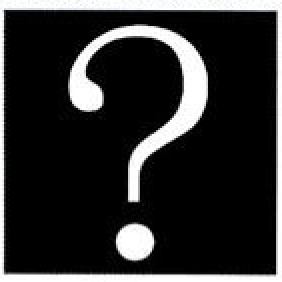
在提到主流的轻功模式之前，我想要提一下剑侠情缘网络版3以及流星蝴蝶剑（非久游网络版），我个人的感觉这两款游戏与目前主流的轻功系统有着莫大的关系。先说剑侠情缘网络版3，这款游戏的轻功系统是两节跳跃，跳跃键只有一个，但使用两次跳跃键可以跳跃出双倍的高度，从而达到跳跃到高处的目的。流星蝴蝶剑的跳跃也是空格键，但是玩家可以一边跳跃一边控制方向，也就是说你可以朝前后左右四个方向跳跃。

时下最为热门期待的几款3D武侠游戏包括：流星蝴蝶剑Online（久游）、笑傲江湖Online（完美）以及九阴真经Online（蜗牛）。2D的武侠游戏也有，但是没有太多轻功方面的内容，所以我们单独的比较一下这三款游戏。

流星蝴蝶剑Online：轻功的功能是靠技能来实现的，可以实现的功能包括在水上行走以及沿着墙壁行走，需要消耗一定的真气值，但功能非常全面。


轻功水上漂

笑傲江湖Online：借鉴了完美世界的在空中飞行与打斗的功能，笑傲江湖中的轻功是有熟练度的，熟练度的高低在副本过程中会有直接影响，猜想是轻功好的玩家可以跃过某些区域，而轻功不好的玩家则只能与某些隐藏的物品擦肩而过。



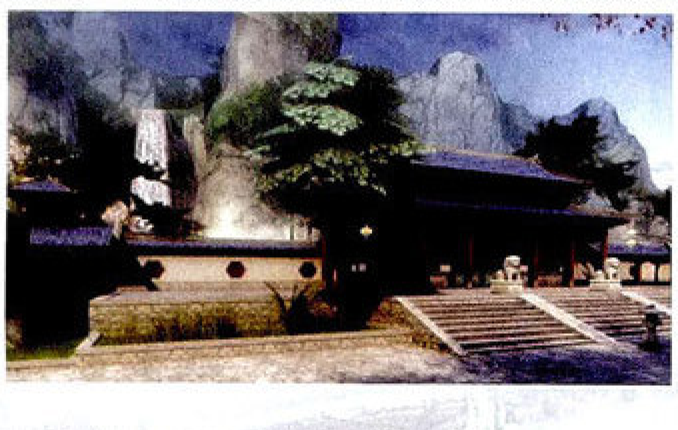
九阴真经Online：轻功有很多种不同的技能，在不同的场合要运用不同的按钮组合，比如在水上行进，比如跳跃到房顶等。


水上飞

结论：从轻功方面的设计上看，始终没有泄漏出太多资料的笑傲江湖Online似乎占了上风，毕竟完美有之前的完美世界的开发实力可以借鉴，而且引擎也比较成熟，玩法上也比较贴近武侠。

武侠不能没有武功秘籍

武功秘籍是武侠游戏中不可或缺的元素，在我们所熟悉的武侠游戏中，大多数武功秘籍都是以使用道具的形式出现的，比如剑侠情缘网络版中的很多本秘籍，可以交易，使用之后就变成一个技能图标，你不能说这样的方式不武侠，但形式上或许可以做得更为细致一些。



其实也有一些武侠游戏将一些比较厉害的技能做成武功秘籍，然后丢在一个非常难的任务中，只有当玩家完成非常复杂的任务之后才能获得秘籍，当然使用的过程还是一如既往的简单，如果需要坐在地上参读一本秘籍一个小时，大约所有的玩家都不会乐意。但，当初的剑侠情缘2有过这样的设定，打坐领悟，只不过领悟的不是技能，而是其他的内容（人老了，这么遥远的历史记不太清了）。

衍生一点看，武功秘籍或许不应该纠结于秘籍本身或是学习的过程，而可以拓展到门派的设定、技能的名称、技能的效果、使用技能的方式以及练功打坐等一些在武侠游戏中才会有的内容，毕竟只有真正具有功用性的内容才会是玩家所关心的。

按照通常的设定，门派的数量以及选择哪些门派是应该按照游戏所处的背景来的，而这个背景是广义的背景，而并非只有某本小说中提及的几个门派，比如笑傲江湖并非只有五岳剑派与日月教，还可以出现峨眉、武当、少林这样的传统门派，只要这些门派在当时的年代环境下存在，设定就是合理的。

门派的设定对游戏的大局没有举足轻重的作用，因为每款游戏对于职业的设定都是不同的，没有人规定峨眉一定要是辅助性职业，也没有人规定五毒一定不可以为其他玩家加血、加状态，因为这是在游戏中，一切都是可能存在的，门派的名称只是一个代号而已。

流星蝴蝶剑Online：一共有三个人物，两位男性，一位女性，男性分别是侠客和力士，女性是侠女。（都是无名氏啊）


穿上衣服也还是分不出门派

笑傲江湖Online：衡山派、华山派、恒山派、日月神教、武当派、少林寺、逍遥派、五仙教、唐门与峨眉派中的几个或者全部。


还是散人模式啊

九阴真经Online：无等级差别，无职业分类，只有武学招数上的差别。（都是配角），其实也不能算是无职业分类，造型上还是有分类的。


穿上武当的套装还是有点武当的感觉的

但凡是武侠游戏，都会在武功招式上下功夫，武功招式分为两个方面，一是招式的动作（通常武侠片中两人对抗都是拳打脚踢，表现出自己精通武功套路），二是招式的种类（专业的武侠游戏都是内外兼修，辅助以奇经八脉）。

流星蝴蝶剑Online中基础技能是到等级就可以学习的，技能的数量随着等级的提升而提升，另一部分技能需要达到一定等级或者完成一定的任务之后才能得到，比如打坐和轻功技能就是由两个特别任务而额外获得的，玩家做任务的时候可以获得一定的修炼值用以修炼技能。修炼内功算是武侠小说中最为核心的部分，在流星蝴蝶剑中也转变为提升人物属性的一种方式。而杂学的部分包含了生活技能、轻功以及杂学，这些在做任务的过程中都会学到。连招是游戏的特色部分，如果你仔细观察会发现，每个技能的武功招数都是不一样的，而且一气呵成，连贯的非常自然。平刺和斜砍是比较通用的武功招式，玩家用轻功的时候会有空翻的动作，打坐的时候会有打坐的动作，这些让玩家更近距离的感受武侠的味道。



动作无比风骚


女侠的风范


打坐是基础

九阴真经Online的动作也比较多，而且非常连贯，使用不同的武器的招式动作完全不同，这部分内容与流星蝴蝶剑类似，流星蝴蝶剑是按照职业来区分招式（要说到区分，还是九阴真经区分的比较清楚一些）。除了可以按照武器的类型来选择之外，还有实招、虚招和架招之分。每一种招式都有一定的等级，玩家可以用修为点数来提升技能的等级，修为点数需要在游戏中获得，包括可以通过做任务获得一部分，当然，获得的途径应该有很多，因为招式的数量很多，需要的修为点数也很多。除了招式类的武学之外，玩家还可以学习内功，内功的效果表现在增强玩家的属性，这样的设定带来的效果在某方面等同于提升等级，另一方面，玩家有不同的内功属性表示玩家可以随时选择不同的属性成长。除此之外，九阴真经还有经脉系统，玩家可以通过经脉来提升自己的属性。而且还带入了阵法的概念，玩家按照规定的格式站位可以实现一些效果强大的阵法，这部分内容等同于电视剧中的十八铜人阵、七星北斗阵等。九阴真经中将轻功归类到武功招式中，原则上是没有错的，武侠小说中的轻功也属于内功的一种，但轻功的分类太过复杂，有些矫枉过正。



视频中的水面打斗


动作设计

笑傲江湖Online到目前为止没有流出太多的截图，我们所有的了解都是从不同的新闻和少量的爆料中得知的，据说游戏中会有流派、招数、内功、门派、组织、镖局、轻功、点穴、传功、琴曲、秘籍、领悟、自创武学等内容，至少游戏开发者认为这些是武侠网游中的必备元素。但从流出的截图中，我们只能看到有跳跃的功能以及在PK对战方面非常有建树，招式上做的比较花哨，大多武侠电视剧中的姿势都被植入游戏之中，其他的内容无从体验，有或没有也只有靠策划的一句爆料而已。但早先曾听说笑傲江湖Online中加入了语音控制的功能，而且据说非常之牛叉，但没有亲见，不敢全信。


跳起来的动作有点别扭



举起剑倒是很有气势



bfwz888888

武侠不能没有剧情

其实每一款游戏都有着自己独特的剧情故事，而根据这个剧情故事会选择一个适合游戏的名称，或许你从来没有研究过这些游戏背后的剧情，甚至于当任务简化到只需要点几次鼠标就可以获得成堆的好装备、好道具的时候，你甚至连任务的对话都懒得去看。这是一种趋势，就像我们最初玩单机游戏的时候会认真的看每一个字，生怕漏掉了一个细节找不到方向，而如今拼命的按鼠标键盘，恨不得用ESC跳过那些繁琐的剧情对话一样，我们更喜欢速食的文化，小说如此，音像制品如此，游戏也亦然。

但倘若你对一款游戏萌生了爱，或者它原本就是一款很知名的作品，你会很自然的去挖掘游戏中的剧情故事，你或许会对某一个人物的经历而感到好奇，你会研究他为什么会出现在那里，为什么他的对白那么忧伤，是不是曾经有过一段凄美的爱情故事。大多数时候，我们不会有这样无聊的举动，除非我们觉得太无聊了。

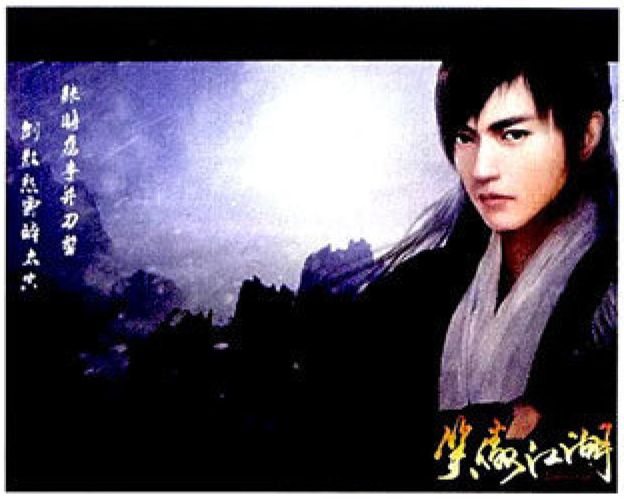

此情可待成追忆


世界上最长的距离是心与心的距离

笑傲江湖也好，九阴真经也罢，这样的游戏题材注定了游戏中会有着很多故事，会有着很多知名的NPC，他们或是主角，或是配角，都有着自己的故事。笑傲江湖中必然会有令狐冲，必然会有东方不败，策划们只会想方设法的将我们所熟知的故事添油加醋的融入剧情之中，因为这样的人物更有内涵，更方便衍生出更多的故事，比所谓的张三和李四更有说服力。只要你曾经接触过武侠，你就会很自然的知道并且接受他们的存在，也会很容易的去关注他们的故事，就像不经意间去看了一部电视剧，不经意间读了一本武侠小说，故事总是很容易打动我们心灵，叩开心门，自然的带领我们融入这样的环境。


每一个沧桑的背影都有一段故事


谈谈情，说说爱

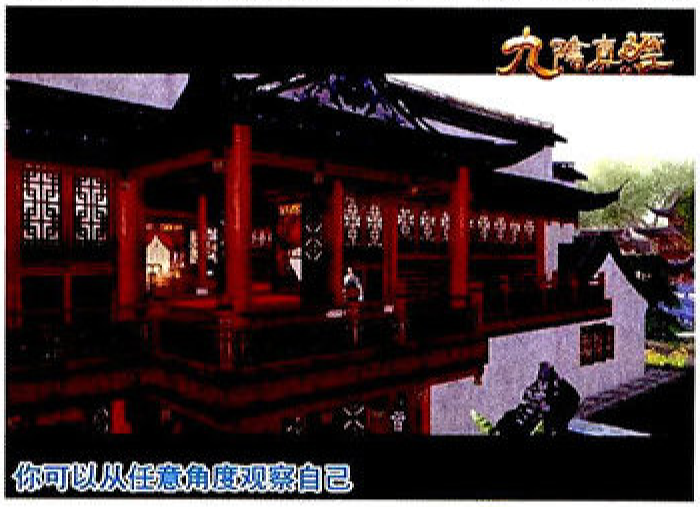


真正的武侠应当是全视角的

在某网站看到关于笑傲江湖Online将锁定视角的消息，策划认为锁定视角并不意味着这款游戏就不再是3D的了，对于这一点我也表示认同。麒麟的创始人之一，知名主策划尚进先生曾经和我说过这样一句话“这个世界上从来就没有2.5D游戏，要么是3D的，要么是2D的”，我很相信他的专业性，所以也就默默的接受了这句话。而后从另一位知名的游戏开发人口中得知，3D游戏之所以要锁定视角，一是可以避免很多漏洞产生的可能性，二是这样做可以防止外挂的出现，而第三条是我总结的，2.5D的确可以作为一个噱头存在，他能模糊2D与3D之间的界限，无论你是喜欢2D还是3D，都可以接受，可谓是“一箭三只鸟”。只要玩家买账，游戏公司进账，大家其实都很Happy。

但我认为，武侠游戏应当是全视角的，我并不强迫大家接受我的观点，但是可以给大家谈一谈产生这样的看法的原因。其实归纳起来只有三个字“代入感”。我们体验武侠游戏时需要有强烈的代入感，3D游戏比2D游戏更具备这种代入感，而全视角可以让我们从任意角度观察世界，任意角度感受世界，真正的将自己融入游戏之中，对于我而言，这种代入感能够很容易的让自己产生“我就是在游戏中扮演着这样一个角色”的感觉，从而产生归属感。


全视角可以让你感觉身临其境



你可以从任意角度观察自己



你瞧，其实有时候我只是想要将自己对游戏的感觉拿出来与大家分享，而非推销一款游戏。我觉得每个人对于游戏的感觉都是不同的，特别是当我们面对一些很容易产生情感的有深度、有内涵的游戏时，每个人的反应都是不同的。之所以花费这么长时间扯淡，是因为我发现2011年推出的游戏中有很多款都是武侠题材的，我想，大约武侠时代又要来临了。另外，我还是想强调一下，我并没有要求大家完全同意或者部分认同我的观点，谢谢大家花费这么多时间看我扯淡！

4.0.6补丁说明

公会

·除了荣誉和经验以外，所有公会旌旗现在也提供声望加成。

·玩家解锁的公会银行赠券奖励现在正确地说明只能会长使用。

·公会信使的要求降低至崇敬声望。

·我们重新制定了5人副本的公会团定义。

如果5人中有3个人是同一公会的，他们现在可以完成公会成就，获得正常比例50%的公会经验。

如果5人中有4个人是同一公会的，他们现在可以完成公会成就，获得正常比例100%的公会经验。

如果5人中有5个人是同一公会的，他们现在可以完成公会成就，获得正常比例125%的公会经验。

请注意，英雄副本提供1.5倍的公会经验。

·一旦公会达到23级，则每天的公会经验上限被移除。

地下城

·85级玩家现在从地下城寻找工具选取所有普通地城副本，但选择随机地下城依然会跳过黑石洞穴和海潮王座。

·托维尔的失落之城，格瑞姆巴托和起源大厅的85级副本首领现在被击杀后掉落30点正义点数。

·普通难度的随机地下城日常现在奖励140点正义点数，从70点上调。

·使用地城搜寻器进入浩劫与重生副本不再要求玩家必须发现该副本的入口。

·竞技场

嗜血，英勇，时间扭曲和上古狂乱无法在竞技场使用。

·战场

吉尔尼斯城之战：夺取旗帜所需的时间减为5秒，从8秒下调。

专业

·寻找草药，鱼点和矿点不再会在进入竞技场或积分战场后取消。

·所有以前没有宝石插槽的史诗制造品现在加入了一个宝石插槽。

·炼金术

加入了敏捷，力量和智力版的炼金石。

降低了制造合剂所需的草药数，但需要的烈性生命数略微提高。

超小宝箱的掉落物品的质量略微提高了。

·考古学

每个种族的考古学碎片现在有了200个的硬上限。玩家不再能收集额外的碎片，直到他们组成文物使得碎片数低于200个。

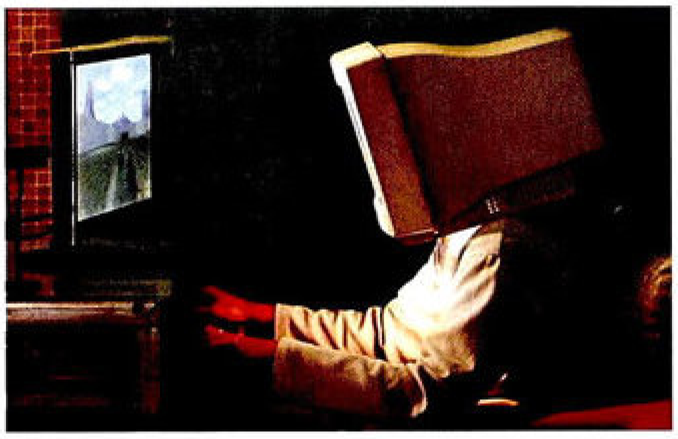
全球“恶”的娱乐媒体

魔兽新闻

World of Warcraft NEWS

我们不是《浩劫与永生》，我们也不是《大地的裂变》，我们是大灾变，一个与众不同的第三资料片

网游家长查询系统将推出



新闻出版总署将推出网游家长查询系统，依法促进家长有效履行监护人责任，防止未成年人沉迷网络游戏。总的来说，在一个良好的网络环境下，只要家长和社会各方正确引导，作为一种休闲娱乐的方式，未成年人上网并不可怕，反而能更好地丰富其精神世界。

丁氏猪肉6月肯定上市

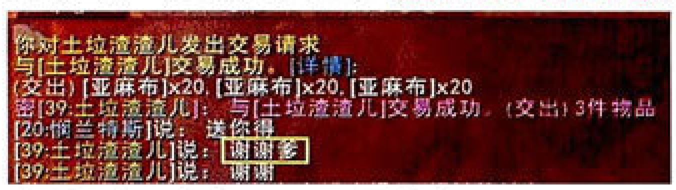
准备了三年的“丁氏猪肉”终于确定要在今年6月上市了。近几天参加广东省十一届人大四次会议的网易CEO丁磊无论是在小组会场，还是在接受《第一财经日报》等媒体采访时，养猪一直是核心话题。

动视暴雪2010年收入47亿

ACTIVISION BLIZZARD

1月26日，Doug Creutz修正了他对动视暴雪去年第四季度的财政收入预测，他认为动视暴雪在去年第四季度得到了一次爆炸性的增长。Creutz认为动视的收入将会由原来预计的的45.8亿美元增加为47.7亿美元。这份报告还指出，《魔兽世界：大灾变》在去年9月——12月底时段中已经卖出600万份，其中首月发售量便超过了470万份，为动视暴雪带来了1.89亿美元的利润。

滴水之恩当涌泉相报



▲ 就一点亚麻布而已，不用认爹

火箭坐骑轻松拿



没想到老外也那么俗

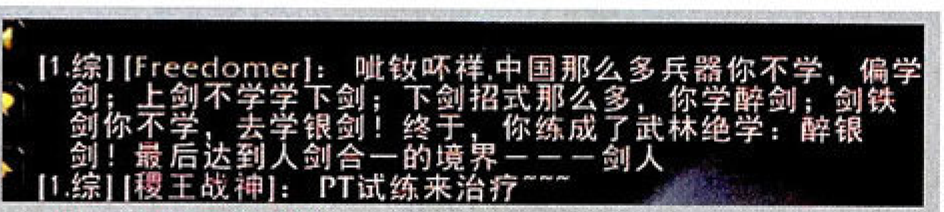
你是否想起国服的五洒满：土土土土土？

Gslivible	Glivible	3	121010	9342	1866	23
Galivible	Glivible	1	306717	22145	1866	23
Gulivible	Glivible	1	91775	29899	1866	23
Epicpoop	Glivible	0	0	418822	1866	23
Gelivible	Glivible	0	143192	38917	1866	23
Voidesse-Kil'jaeden	Enter the Void	0	2050	25425	1714	3
Voïdesse-Kil'jaeden	Enter the Void	0	144574	0	1714	3
Vòidesse-Kil'jaeden	Enter the Void	0	231927	7032	1714	3
Vóidesse-Kil'jaeden	Enter the Void	0	206466	10548	1714	3
Vöidesse-Kil'jaeden	Enter the Void	0	346977	0	1714	3

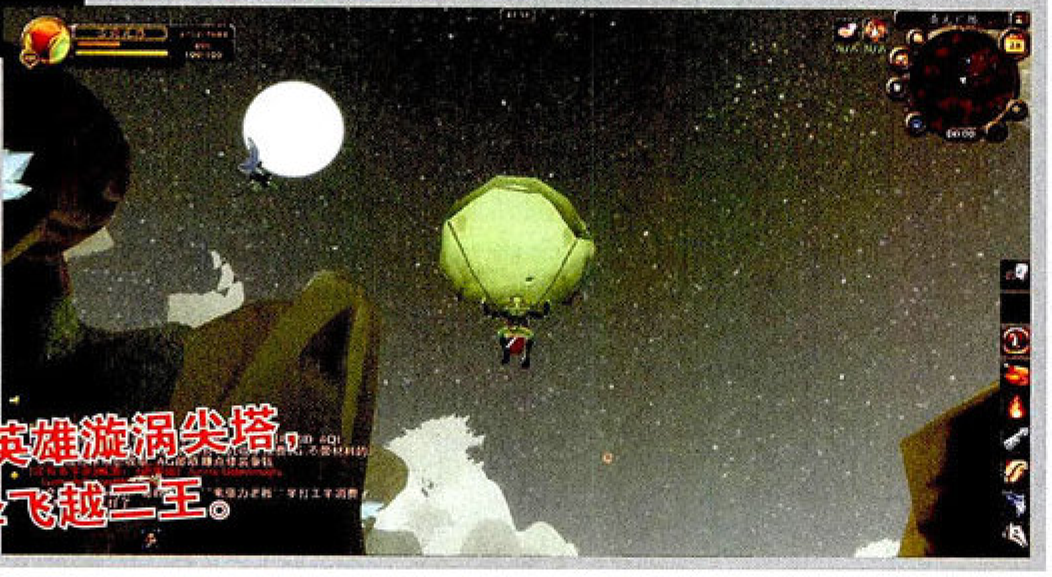
某网站和电信强强联合



▲没有电信的配合估计很难达成，而且这5位数的延迟还能玩的那么爽快？



▲贱人是如何诞生的？



85级猎人单刷英雄漩涡尖塔，工程降落伞飞越二王。

骨肉相连 作者：田品吕口





4.0.6补丁说明

超过200个碎片的玩家不会在4.0.6上线时拾取额外的碎片，但我们可能会在以后的补丁中移除200以上的碎片。

考古学发现现在必定增长一个技能点，直到达到50点技能点，然后不再增长技能点，与涨到100点很慢相反。

优秀品质的文物的售价大幅提高。

• 烹饪

暴风城的多个地点现在都能刷新制作甜点用的糖（日常任务物品）。

• 工程学

带电乙醚图纸现在制造2到3个带电乙醚。

抗热加工旋转诱饵buff的持续时间提高到15分钟，从5分钟上调。此外，这个图纸每次制造2个抗热加工旋转诱饵。

神经突触弹簧现在提高敏捷，力量或智力（取三者中最高的一个）。此外，这个效果现在持续10秒，从12秒下调。

用电荷电容器挖富矿和黄铁矿获得烈性空气的几率提高。

加入了新的工程学宝石神秘的榫轮，这个宝石提供韧性等级。你可以用55点荣誉点数从工程学商人那里购买这个宝石。

• 珠宝加工

以混乱和不懈为前缀的多彩宝石现在要求3个红宝石。

加入了新的多彩宝石：轻灵的影魂钻石（敏捷/3%爆击伤害），回荡的影魂钻石（力量/3%爆击伤害）和燃烧的影魂钻石（智力/3%爆击伤害）。这些新图纸不绑定，并且任何浩劫与重生的怪物都能掉落。新的多彩宝石要求3个红宝石。

生动的梦之翡翠（新宝石）提供韧性/法术穿透，可以用3个大宗师徽章购买。

• 制皮

改进了500到510的技能升级范围。

• 裁缝

暗辉刺绣（等级2）现在提高精神，不再恢复固定数量的法力值。虚渺包现在是26格包。

• 附魔

加入了3种新附魔，提高50点敏捷，力量或智力，需要300或以上的物品等级。这些图纸是稀有世界掉落。

副手附魔 - 超强智力现在提高40点智力，从100点下调。

浩劫与重生
之动物大观园



有读者会奇怪，为什么之前一直沿用的“大灾变”这次却用了台服的称呼“浩劫与重生”——这是因为我对国服CTM版本的更新绝望了，也厌烦了，自此以后心中无国服！（其实是因为这样用词显得标题比较对称）。

为什么起这样一个奇葩的标题？是因为这次我们将为大家介绍新版本中的各种宠物、坐骑还有稀有精英。从台服来看，从80级到85级是相当轻松的，对于休闲玩家来说，满级之后的主要活动之一就是收集宠物啦！

猎人稀有宠物位置全公开



因为我是猎人，所以第一个要介绍的就是猎人的稀有宠物。这次新的五张地图当然也出现了不少新物种，而各位猎人们在兽栏栏位暴增后想必也瞄准了各张地图的全新宠物吧！除了大名鼎鼎的鬼蟹，又还有哪些稀有精英可以抓呢？赶快往下看！

这次的猎人新的稀有宠物一共有六只，分别于五张新地图中，但是对于某些收集狂的猎人来说却是十只……这是为什么呢？因为在奥丹姆的宠物一共有五种颜色！现在马上就往下看这些宠物的出没地吧！猎人们的守株待兔大战即将开始咯！











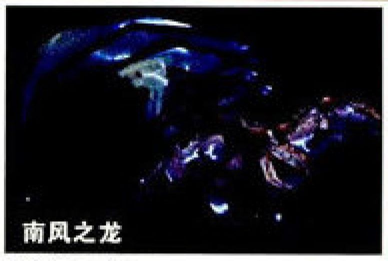
wz888888

新增坐骑大观园



新版本新增了不少的坐骑，相信很多玩家都还搞不清楚有哪些，或是看到别人的坐骑，不知道该如何入手。尤其在这个主城可以飞行的世界，有一只超炫的坐骑那还真是重要啊！现在就为大家整理目前已知的浩劫与重生新坐骑。

稀有掉落


南风之龙

南风之龙
低机率掉落于四风王座团队副本的奥拉基尔。

北风之龙
低机率掉落于5人副本漩涡尖塔的艾塔伊洛斯。

玻璃石龙
低机率掉落于石岩之心副本的岩革。

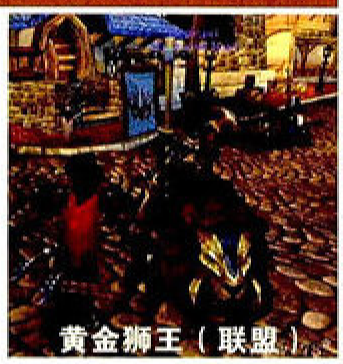
磷光石龙
掉落于地深之源的稀有精英艾欧纳克斯。

灰色骑乘骆驼
掉落于蒸气温泉的“骆驼囤积者”多姆斯。

声望奖励



柯尔克隆歼灭者（部落）
需要玩家公会等级达到25级，并且达到公会声望崇拜。


黄金狮王（联盟）

黄金狮王（联盟）
需要玩家公会等级达到25级，并且达到公会声望崇拜。

棕色骑乘骆驼
兰姆卡韩声望崇拜后，以80金向军需官购买。

古铜色骑乘骆驼
兰姆卡韩声望崇拜后，以80金向军需官购买。

鬼灵之狼（部落）
需要地狱吼先锋崇拜，用165个托巴拉德表扬徽章向军需官购买。





鬼灵战马（联盟）
需要巴拉丁铁卫崇拜，用165个托巴拉德表扬徽章向军需官购买。

西风之龙
需要地狱吼先锋（部落）或巴拉丁铁卫（联盟）崇拜，以200个托巴拉德奖章向军需官购买。

哥布林机动车（部落）
需要污水企业崇拜，可向奥格玛的机动车商人考尔.沃瑟顿以80银购买。



哥布林涡轮机动车（部落）
需要污水企业崇拜，可向奥格玛的机动车商人考尔.沃瑟顿以8金购买。

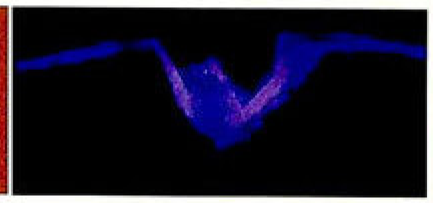
成就奖励

火岩石龙
完成浩劫与重生5人副本英雄难度的所有成就。



东风之龙
完成浩劫与重生团队副本的所有成就，包含所有首领的英雄模式与个别成就。

黑暗凤凰
以公会成员完成浩劫与重生团队副本的所有成就，包含黑翼陷窟、四风王座与暮光堡垒。



专业技能奖励

砂岩龙
需由考古学取得配方，再由炼金师搜集材料制作。



化石迅猛龙
随机发掘化石考古碎片辨识出“化石迅猛龙”后，还需要100个额外的化石考古碎片即可完成辨识。



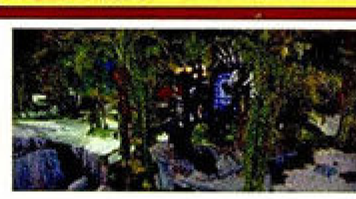


青绿色其拉作战坦克
必须随机发掘并完成“阿兹亚基权杖”的稀有托维尔考古碎片合成获得。



沙之瓶只能由炼金师制作，其配方需要考古学的托维尔古物，来随机发掘“脏器罐”，打开可随机获得配方：沙之瓶，配方本身为拾取绑定。沙之瓶的制作物品价格惊人，不但需要前往奥丹姆地图左上角的韦尔萨尔绿洲营地和商人购买单价3000G的“时间之沙”（需要8个）与单价5000G的“混入黄铁结晶的瓶子”，还需要很多炼金师的高价合成物品如“真金”等才能制作，预估市值将会超越50000G以上。

其他类



深渊海马
完成凯尔波萨森林的任务“深渊坐骑”后即可获得。

杂斑龙
魔兽世界卡片游戏：碎界者版本奖励序号获得（台湾区无法获得）。

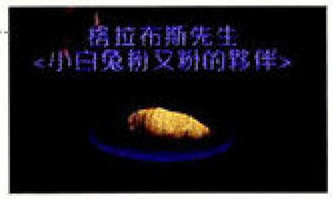
新增宠物大观园



除了坐骑以外，想必也有一票玩家非常关心这次改版新推出了哪些可爱的小宠物，为了帮助玩家扩大自己的宠物收藏版图，我们也特别整理了浩劫版本的所有新宠物，并进一步介绍如何取得牠们！心动的玩家还等什么，马上继续看下去吧！

任务获得

格拉布斯先生



接取任务菲欧娜的幸运符，获得幸运符BUFF后，击杀在东瘟疫之地的怪物，就有机率获得“隐秘藏匿物”。

布瑞奇的向日葵

前往希尔斯布来德丘陵接取任务“基础植物学”，学习植物大战僵尸游戏玩法，过五关即可获得。

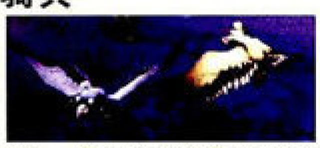
阿菱

联盟方需要进行黑海岸的连锁任务，直至解完“纪念奥伯丁”任务后即可获得；部落方只需要前往黑海岸找寻NPC购买即可。

小火蝇

不论是部落或联盟玩家，只要完成燃烧平原的主线任务串，包含渗透黑石兽人军团，即可获得小宠物奖励。

金色迷你矛骑兵／蓝色迷你矛骑兵



玩家必须先在海加尔山开启「烧掉孵化室」任务（艾维娜圣坛），才能前往火源之界进行矛骑兵载具任务。当完成后续「蛋之浪」任务后即可获得此奖励。另外一个选择奖励是蓝色迷你矛骑兵

成就获得

犰狳宝宝

玩家的公会声望需达到崇拜，且需要取得公会成就：小动物击杀小队（击杀5万只小动物）。

黑暗凤凰宝宝

玩家的公会声望需达到崇拜，且需要取得公会成就：联合国（55项声望提升至崇拜）。



黑暗凤凰宝宝

公会信使（联盟）

玩家的公会声望需达到尊敬，且需要取得公会成就：分红（从生物身上拾取10万枚金币）。

公会信使（部落）

玩家的公会声望需达到尊敬，需要取得公会成就：分红（从生物身上拾取10万枚金币）。



小石岩

玩家必须先开启瑟拉赞恩的每日任务，只要完成10次“深渊迷途”任务后，即会跳出成就，而小石岩也会直接由系统寄至玩家信箱。

专业技能获得

发条地精

随机发掘矮人考古碎片辨识出“发条地精”后，还需要100个额外的矮人考古碎片即可完成辨识。玩家可以利用矮人符文石来帮助辨识发条地精，每个矮人符文石可减少12个矮人考古碎片需求。

蠕行的爪子

随机发掘托维尔的考古碎片辨识出“蠕行的爪子”后，还需要150个额外的托维尔的考古碎片即可完成辨识。玩家可以利用托维尔象形文字来帮助辨识蠕行的爪子，每个托维尔象形文字可减少12个矮人考古碎片需求。

卸除武装的机械伙伴

向高级的地精工程学大宗师学习配方后即可制造（地精工程学475）。

个人版世界毁灭者

向高级的地精工程学大宗师学习配方后即可制造（地精工程学475）。



化石小迅猛龙

随机发掘化石考古碎片辨识出“化石小迅猛龙”后，还需要80个额外的化石考古碎片即可完成辨识。

魔法灯

仅部落玩家可向暮光高地龙喉港的阿格提恩.法拉诺斯购买配方：魔法灯，需要用20个催眠之尘才可购买。等级84以上的玩家必须先解掉防守龙喉港的任务串，才能让珊希伊出现。

魔法之灯

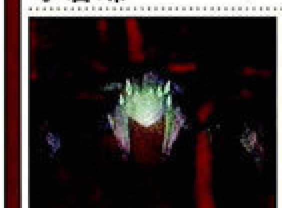
仅联盟玩家可向暮光高地高岸堡的珊希伊购买配方：魔法灯，需要用20个催眠之尘才可购买。等级84以上的玩家必须先解掉防守高岸堡的任务串，才能让珊希伊出现。

掉落获得

沙狐

击杀托巴拉德半岛的巴拉丁狐狸，会以低机率掉落。

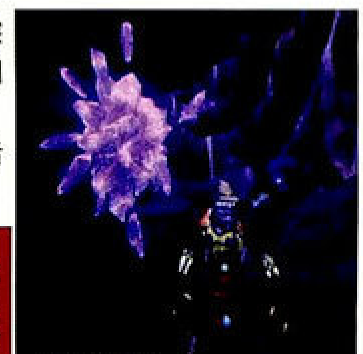
小岩蛛



翡翠牙出没于地深之源的破碎深渊里，血量约11万，非主动怪，击杀后100%掉落小宠物。

源质晶簇

需要採矿技能475～500，挖取源质矿脉或丰沃的源质矿脉采矿时有极低机率获得。



源质晶簇

掉落获得

小小死亡之翼

购买《魔兽世界：浩劫与重生》典藏版之序号获得。





小小拉格纳罗斯

前往暴雪官网的暴雪网路商店，以10美金即可购买序号（限美版玩家）。



枭兽宝宝（联盟）

前往暴雪官网的暴雪网路商店，以10美金即可购买序号（限美版玩家）。



枭兽宝宝（部落）

前往暴雪官网的暴雪网路商店，以10美金即可购买序号（限美版玩家）。

浩劫与重生新五大稀有精英位置与掉宝公开



新五大世界BOSS等待你的挑战！在浩劫与重生的五张新地图中各有1个5人首领，这些真正的稀有精英会掉落346的蓝装，想要英雄副本等级的装备，走过路过可千万别错过，快招呼你的亲朋好友来痛下杀手吧！

这些稀有精英属于该伺服器每个人都可以打的，类似于之前无印时代的四绿龙和蓝龙，打死之后重生时间并不固定，好在这次的世界首领五人就可以推倒，不用公会一家老小全部出动，而且都不会太困难，但是也不要妄想一个人来挑战，毕竟他们都是很实在的“精英”，每个首领约3-5个技能，击败后会掉落上百金以及属于他们的特殊物品，所以如果有看到，可千万别放过他们。

加尔（前熔火之心第四个首领）



掉落物品：加尔的回忆束腰
腰部铠甲、物品等级346、需要等级85。
1855护甲、+225力量、+337敏捷、+150致命一击等级、+150精通等级。

莫比斯



掉落物品：莫比斯邪恶战戟
长柄武器、物品等级346、需要等级85。
伤害：1160～2154、速度：3.30、秒伤552.3。
+302敏捷、+454耐力、+205加速等级、+197精通等级。

克萨瑞欧纳



掉落物品：克萨瑞欧纳的鬼灵之爪
手部锁甲、物品等级346、需要等级85。
1451护甲、+225敏捷、+337耐力、+161加速等级、+131致命一击等级。

阿克玛哈特

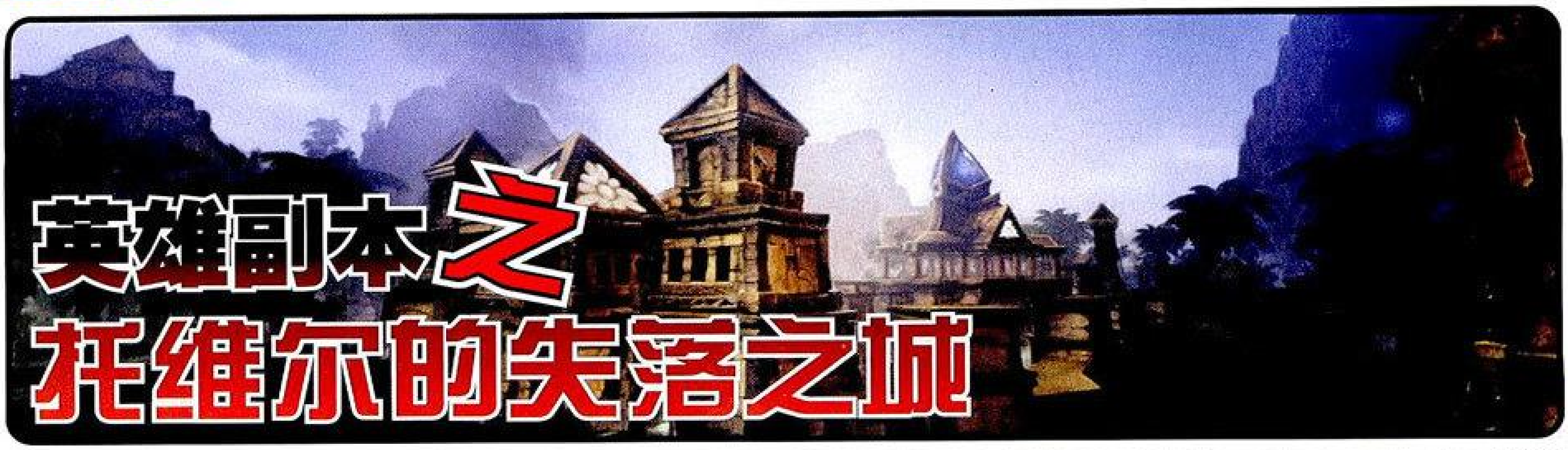


掉落物品：千口腰带
腰部皮甲、物品等级346、需要等级85。
884护甲、+225敏捷、+337耐力、+150加速等级、+150致命一击等级。

毁灭祖拉克



掉落物品：毁灭祖拉克之啄
匕首、物品等级346、需要等级85。
伤害：401-745、速度：1.40、秒伤409.3。
+129智力、+194耐力、+76命中等级、+93精通等级、+1729法



英雄副本之 托维尔的失落之城

副本简介



奥丹姆地图的中下方（偏右出水口），位于冲击平原（61,65）的“托维尔的失落之城”，是一个相对简单的英雄副本，一共有四个关卡，五个首领，每个首领都必须击杀，不能跳过。居住在这个地城之中的，是一个被称为猫人的神秘种族“托维尔”，他们是在亿万年前由泰坦创造出来，用于护卫位于奥丹姆泰坦的研究设施。



不要踩到黄色圈圈，踩到会被弹飞，伤害蛮高的，会增加治疗压力。胡萨姆放冲击波时会有明显的烟雾。



陷阱将被引爆，只要站在黄圈外面，就没问题。



我被抓了，好在被扔下来的地方非常安全。

首领一：胡萨姆将军



HP = 1,784,371（普通模式）
HP = 4,564,670（英雄模式）

技能

冲击波

击裂其脚下的大地产生一股冲击波，可对4码范围内敌人造成25000点物理伤害，4.77秒施法时间。

引爆陷阱

触发所有奥秘陷阱的引信，对陷阱周围的敌人造成34125至35875点伤害， 1.5秒施法时间。

心怀叵测

冲击一名敌方玩家，并将此玩家抓起后丢出造成伤害。

攻略流程

本副本最简单的首领，这场战斗需要比较多的移动，尽量分散站位，然后注意下面我说的几点就没太多问题了。胡萨姆开场就会不停地放奥秘陷阱，尽量远离，不要踩到，踩到会很痛。引爆陷阱的时候有三秒，足够你远离黄圈。放冲击波的时候释放前会有非常明显的烟雾效果，远离这个区域。治疗主要是控制好和坦克的距离，跟随坦克跑位，适当注意一下被胡萨姆抓的人，人品不好的有被扔到陷阱上的可能。

首领二&三：锁喉&奥各



HP = 1,659,880（锁喉普通模式）
HP = 3,734,730（锁喉英雄模式）
HP = 2,074,850（奥各英雄模式）

奥各技能

烟雾弹

施放烟雾弹，使附近的敌人混乱3秒。

麻痹吹箭

对敌人射出一麻痺吹箭，造成8499点伤害并每2秒造成4300点伤害。此外还会降低加速40%。

旋风斩

对周围的敌人每秒造成14999点伤害，自身移动速度降低35%。

锁喉技能

尘土连枷

以他的尾巴周期性地击打地面。

毒性怒气

造成的伤害提高25%，持续直到主动取消。

血魄气息

每2秒造成1499点流血伤害。附近的鳄鱼都能闻到你的血！你是主要的攻击目标。

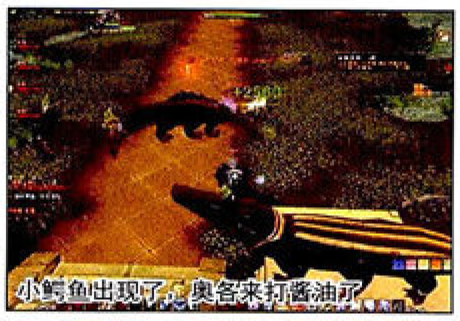
黏稠毒药

对目标及其5码范围内的盟友造成12000点自然伤害，并使其移动速度降低30%，同时每2秒额外造成9000点自然伤害。

攻略流程

普通模式的话只需要打锁喉，英雄模式多加了一个奥各。这里如果不用BUG正常打的话，打锁喉需要有较好的控场职业控制每波出现的小鳄鱼，然后躲好打酱油奥各的旋风斩。用BUG打的话战斗会变得非常轻松。远程都跳到锁喉身后的两只鳄鱼雕像上去，放手治疗和输出吧，不用再怕奥各来打酱油。锁喉之后的奥各之战就要简单很多，你说一个打酱油的，来来回回就会旋风斩，能有多大威胁？

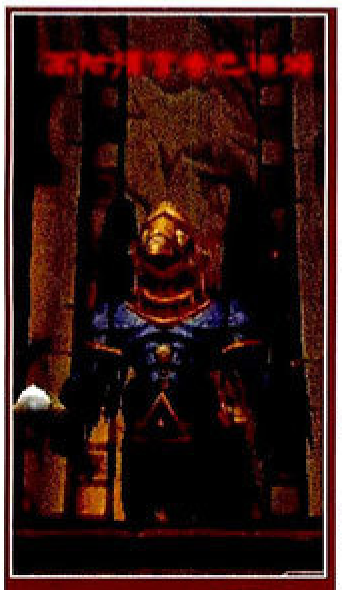

远程站在鳄鱼雕像上，战斗会变得非常简单


小鳄鱼出现了，奥各来打酱油了


血到30%以下，锁喉狂暴了，要奶住


躲好奥各的旋风斩就没问题了

首领四：高阶预言者巴瑞姆


HP = 1,659,880（普通模式）
HP = 3,734,730（英雄模式）

技能

半百狂鞭

发动50下鞭击，每次5下。近战攻击可触发额外鞭击，对目标造成普通伤害再加上5000点伤害。

远古瘟疫

向敌人射出一个受诅咒荒疫，对其造成13220点自然伤害，接着跳至附近额外的敌人身上。

忏悔

圣光笼罩施法者，使其不受到伤害。

灵魂分离

使目标的灵魂与肉体分离。

天堂之怒

对4码内的所有敌人造成15000点伤害。

攻略流程

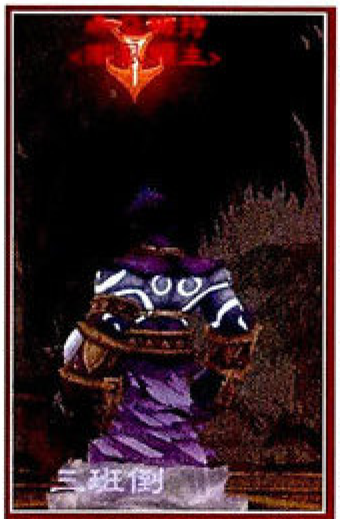

第一阶段不用管火凤凰，谁被连线风筝它就好了，全力打王


巴瑞姆血到50%会把所有人拉到他的身边，施放忏悔，然后进入第二阶段

巴瑞姆的战斗分三个阶段。第一阶段他会召唤一只火凤凰，它的速度很慢，会在地上放火，风筝好它就可以。全力打王的时候要注意他放的天堂之怒光柱，中了会很痛。他施放半百狂鞭后打坦克很痛，治疗要注意坦克的血量。巴瑞姆血量低于50%后，会进入第二阶段，所有人会进入灵魂状态，原本的火凤凰会变成暗凤凰，杀掉暗凤凰，会进入第三阶段。在第二阶段中，还会有一个暗影的光环伤害的持续团队伤害，治疗要照顾好血少的。巴瑞姆还会随机召唤灵魂裂片，裂片靠近暗凤凰就会帮他加血，坦克需要拉着暗凤凰远离裂片，团队要有一个远程输出负责打裂片。第三阶段就是第一阶段的重复，只是伤害会比第一阶段高，如果第二阶段时间过长，治疗在第三阶段的蓝会非常紧张。


第二阶段坦克需要拉着暗凤凰跑，远离灵魂裂片，团队分配一个远程输出打裂片，其他人就全力暗凤凰

首领五：希亚梅特·南风领主


HP = 1,244,910（普通模式）
HP = 2,489,820（英雄模式）

技能

吸收风暴

从风暴中聚集能量。

偏斜之风

法术偏斜提高90%，受到的伤害降低90%。

静电震击

对一名敌人造成15000点自然伤害。

雷霆碎击

对一名敌人造成25000点自然伤害。

哀嚎之风

将敌人击飞至空中，每秒造成3000点伤害。

暴风聚集

周期性地对敌人造成伤害。

攻略流程

希亚梅特的战斗分为二个阶段。第一阶段希亚梅特会帮自己套个偏斜之风，攻击他基本不掉血。然后会刷仆人和爪牙这二种小怪。爪牙会放闪电链，每出一只都会累加伤害。杀死爪牙会在地上留下一个绿色的闪电云，站在里面会造成持续的自然伤害。杀死仆人它会读长达大约1.5秒的技能给周围8码左右范围的所有人施放一个叫做“闪电充能”的负面效果，这个效果可以叠加但最多只能叠加3层（因为只会刷出3只），每叠一层均会使你造成的伤害增加10%但受到的伤害增加33%。当直接杀死第三只刷出的仆人就会进入第二阶段（除非你想做成就，否则出一只就杀一只）。进入第二阶段希亚梅特会施放一个持续10秒的哀嚎之风，如果你站的太靠边上就有被吹下去的可能。希亚梅特吸收风暴之后每秒会对所有人造成2000点的自然伤害，需要治疗照顾全队的血量在安全范围，输出们在集火好刷出的爪牙之后，全力打王吧。


地上绿圈就是爪牙死后留下的，仆从死后的负面效果是把双刃剑


由于截图关系，死了二位队友，惭愧啊！不过最后还是磨掉了希亚梅特


吸收风暴之后的暴风聚集打人真的很痛，这时候团队掉血会很快，要加大治疗量

天赋有搞头



圣骑士

铁皮罐头奶粉，带刺儿

惩戒系（7/2/32）



◆ 神圣7点

圣光仲裁者2/2、纯洁审判3/3、炽烈之光2/2

◆ 防护2点

纯洁圣印2/2

◆ 惩戒32点

以眼还眼2/2、十字军3/3、强化审判2/2、圣戒之道3/3、正义追击2/2、交流1/1、战争艺术3/3、道高一丈2/2、神性风暴1/1、战斗圣论1/1、命令圣印1/1、圣化之怒3/3、忏悔1/1、神圣意图2/2、崇高信仰3/3、牺牲义举1/2、狂热精神1/1

天赋分析

85级的惩戒天赋并没有太大的变化性，基本都是一个路数——因为也只有一个路数。输出方面总体上来看像一个缺乏控制技能的邪恶死亡骑士（技能+持续伤害），可DPS（每秒伤害）远远不如死亡骑士那么强势，4.03版本的惩戒天赋可以说是一个鸡肋，我们还是期待4.06版本暴雪能给我们带来一些给力的改变吧。（螃蟹说：这很Coooool，不是吗？）

如果你是混迹一个5人副本的惩戒骑（亲友团吗？），可以把忏悔或者牺牲义举改到责难上，毕竟5人副本中需要打断的情况还是很常见的。

雕纹推荐

◆ 主要雕纹推荐

圣殿骑士之裁决雕纹：是圣殿骑士之裁决所造成的伤害提高15%。

十字军圣击雕纹：是你的十字军圣击技能的致命一击几率提高5%。

真理圣印雕纹：使你真理圣印启动时同时提高10点熟练技能。

◆ 可替换雕纹

驱邪术雕纹：使你的驱邪术在6秒内造成额外20%的伤害。

◆ 极效雕纹推荐

苦行十字军雕纹：使你的十字军圣击的法力消耗降低30%。

圣佑术雕纹：移除你的圣佑术物理攻击伤害降低的效果，但魔法攻击伤害降低效果20%。

愤怒之锤雕纹：使你的愤怒之锤的法力消耗降低100%。

◆ 可替换雕纹

神圣愤怒雕纹：使你的神圣愤怒现在对元素和龙人附加昏迷效果。

◆ 初阶雕纹

真理雕纹：使你的真理圣印法力消耗减少50%。

王者祝福雕纹：使你王者祝福的法力消耗值减少50%。

力量祝福雕纹：使你力量祝福的法力消耗值减少50%。

宝石选择

变换插槽：混沌的影魂宝石（+54致命一击等级和3%的致命一击伤害），需要比红色宝石更多的蓝色宝石。

红色插槽：明亮的炼狱红宝石（+40力量）、纯净的魔眼石（+20力量+20命中）

黄色插槽：迅速的琥珀石（+40加速）

蓝色插槽：电光的梦之翡翠（+20加速+20命中）

附魔选择

头部：龙喉秘纹（+60力量+35精通等级）

肩部：刺激锯齿岩石铭纹（+30力量+20致命一击等级）；强效锯齿岩石铭纹（+50力量+25致命一击等级）

背部：附魔披风-致命一击（+50致命一击等级）；附魔披风-强效致命一击（+65致命一击等级）

胸部：附魔胸甲-无双属性（所有属性提高20点）

腕部：附魔护腕-强效速度（+65加速等级）

手部：附魔手套-强效力量（+50力量）

腿部：龙骨腿部强化片（+190攻击强度+55致命一击等级）

脚部：附魔靴子-加速（+50加速等级）

戒指：附魔戒指-力量（+40力量）

武器：附魔武器-崩石流土（使近战攻击有机氯增加1000攻击强度，持续12秒）

鸡肋版本的惩戒输出循环



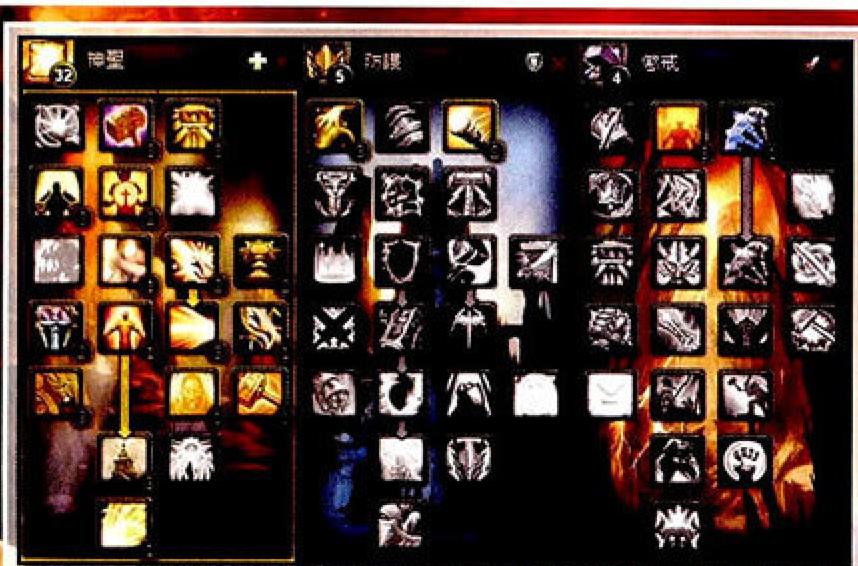
在输出时优先保持自身异端审问增益存在。

单体目标的技能优先等级：异端审问>圣殿骑士之裁决>十字军打击>愤怒之锤>驱邪术（战争艺术触发）>审判>神圣愤怒>奉献。

AOE（Area Of Effect，游戏中范围性作用技能）时技能优先等级：异端审问>神性风暴>神圣愤怒>圣殿骑士之裁决>愤怒之锤>驱邪术（战争艺术触发）>审判>奉献。

审判伤害不给力，所以优先等级排在很后面，但是也不要忘记20秒内来一次，否则等着OOM（Out Of Mana，翻译：没有魔法值）吧。

神圣系PVE（32/5/4）



◆ 神圣32点

善之守护3/3、纯洁审判3/3、目标明确3/3、终语2/2、神恩术1/1、圣光灌注2/2、破晓之光2/2、崇光审判2/2、圣光信标1/1、光速3/3、崇圣净化1/1、定罪3/3、精通光环1/1、至善道德1/2、光辉之塔3/3、黎明曙光1/1

◆ 防护5点

圣洁3/3、永恒荣耀2/2

◆ 惩戒4点

十字军3/3、强化审判1/2

天赋分析

相对灵活多变的新神圣天赋，这是一套中规中矩的PVE奶骑天赋点法。4.03版本因为黎明曙光消耗圣能，使得荣耀圣言的使用机会大量减少，但在5人副本中，荣耀圣言仍然是一个不错的单体治疗技能。不过你是一个以团队副本为主的PVE（Player VS Environment的缩写，也即玩家对抗环境）玩家，那么建议把荣耀圣言相关点数省下投入到惩戒系的正义追击上面，毕竟大型副本的跑位要求比较高。

雕纹推荐

◆ 主要雕纹推荐

洞察圣印雕纹：当洞察圣印启动时，你的治疗法术效果提高5%。
神圣震击雕纹：使神圣震击造成致命一击的几率提高5%。
神恩术雕纹：使你的神恩术效果持续时间增加10秒。

◆ 可替换雕纹

荣耀圣言雕纹：使你的荣耀圣言造成的治疗效果提升10%。

◆ 极效雕纹推荐

黎明曙光雕纹：黎明曙光可以额外影响一个目标。
圣洁雕纹：当你使用圣疗术时，同时可获得法力上限10%的法力。
神性祈求雕纹：使你的神性祈求将额外回复你最大法力值5%的法力。

◆ 可替换雕纹

圣疗术雕纹：使你圣疗术的冷却时间缩短3分钟。

◆ 初阶雕纹

洞察雕纹：使你洞察圣印的法力消耗值减少50%。
王者祝福雕纹：使你王者祝福的法力消耗值减少50%。
力量祝福雕纹：使你力量祝福的法力消耗值减少50%。

宝石选择

变换插槽：余烬的影魂钻石（+54智力和2%的最大法力），需要至少2个黄色宝石。
红色插槽：明亮的炼狱红宝石（+40智力）
黄色插槽：巧妙的灰烬黄宝石（+20智力+20精通等级）、高效的灰烬黄宝石（+20智力+20致命一击等级）、鲁莽的灰烬黄宝石（+20智力+20加速等级）
蓝色插槽：纯净的魔眼石（+20智力+20精神）

附魔选择

头部：海加尔秘纹（+60智力+35致命一击等级）
肩膀：刺激充能磁石铭纹（+30智力+20加速）；强效充能磁石铭纹（+50智力+25加速）
背部：附魔披风-强效智力（+50智力）
胸部：附魔胸甲-无双属性（所有属性提高20点）
腕部：附魔护腕-精神（+50精神）；附魔护腕-强效致命一击（+65致命一击等级）
手部：附魔手套-专精（+50专精等级）；附魔手套-强效专精（+65专精等级）
腿部：鬼魅法术丝线（+55智力+45精神）
脚部：附魔鞋子-专精（+50专精等级）；附魔鞋子-熔岩行者（提高些许移动速度和+35专精等级）
戒指：附魔戒指-智力（+40智力）（附魔专业限定）
武器：附魔武器-法术洪流（使其偶尔能在施法治疗或造成伤害时提高500点智力，持续12秒）
副手（盾牌）：附魔副手武器-超强智力（+100智力）

如何成为一个合格的奶骑

整体来说，神圣骑士在85级与80级时有着巨大的区别，因为坦克血量的大幅度提升，而治疗效果因为版本和装备的关系并没有得到较大的提升，所以在WLK中被忽略的HPS（每秒有效治疗量）又重新回到了奶妈们的讨论范围里。曾经的无脑闪现+圣光（溢出治疗流）会让你很快就OOM，因此如何合理运用你的圣能是关键所在。在团队副本中，不同职业的奶妈需要通过治疗风格的互补才能保证队友们的安全生存，神圣骑士已经不再是专补坦克的人选了，不过通过不消耗法力的黎明曙光，圣骑士的续航能力依旧是奶妈中的佼佼者。

防护系自保型（7/31/3）



◆ **神圣7点**

善之守护3/3、纯洁审判2/3、遗言2/2

◆ **防护31点**

圣洁3/3、纯洁圣印2/2、永恒荣耀2/2、坚韧3/3、庇护3/3、公正之锤1/1、光明使者之怒2/2、清算1/2、公正之盾1/1、大十字军2/2、辩护1/1、神圣之盾1/1、圣光守护2/2、神性守护1/1、神圣职责2/2、圣殿骑士之盾3/3、忠诚防护者1/1

◆ **惩戒3点**

十字军3/3

天赋分析

这个是自保型的点法，其中永恒荣耀有节约圣能的几率，而遗言更能增加荣耀圣言在危机时使用的治疗效果，不过在仇恨方面并不是非常强势，适合初期装备不是非常强力或者治疗是女性玩家（我没有看不起女性玩家的意思只是想帮你们省力而已）以及团队副坦克的情况下使用。

搭配疯狗型DPS时不推荐这种天赋。

雕纹推荐

◆ **主要雕纹推荐**

公正之盾雕纹：使你的公正之盾伤害提高10%。

十字军圣击雕纹：使你的十字军圣击技能的致命一击几率提高5%。

真理圣印雕纹：使你真理圣印启动时同时提高10点熟练技能。

◆ **可替换雕纹**

公正之锤雕纹：使你的公正之锤物理伤害和神圣伤害加成提高10%。

荣耀圣言雕纹：使你的荣耀圣言的治疗效果提高10%。

◆ **极效雕纹推荐**

圣佑术雕纹：移除你的圣佑术物理攻击伤害降低的效果，但魔法攻击伤害降低效果20%。

专注之盾雕纹：使你的复仇之盾集中目标减少2个但伤害提高30%。

神圣愤怒雕纹：使你的神圣愤怒现在对元素和龙人附加昏迷效果。

◆ **可替换雕纹**

奉献雕纹：使你的奉献持续时间和冷却时间延长20%。

拯救雕纹：你的拯救圣御不再永久性的因时间而降低仇恨，取而代之在拯救圣御持续时间内消除所有仇恨。

◆ **初阶雕纹**

圣疗术雕纹：使你的圣疗术冷却时间缩短2分钟。

真理雕文：使你的真理圣印消耗降低50%。

王者祝福雕纹：使你的王者祝福法力消耗降低50%。

◆ **可替换雕纹**

正义雕纹：使你的正义圣印法力消耗降低50%。

宝石选择

变换插槽：严峻的影魂钻石（+81耐力和2%装备所提供的护甲值），至少需要2个黄色宝石；永恒的影魂钻石（+81耐力和5%的盾牌格挡值），至少需要3个蓝色宝石；光辉的影魂钻石（+81耐力和减少2%的法术伤害），至少需要1个红色宝石和1个黄色宝石。

红色插槽：守护者的魔眼石（+20熟练等级+30耐力）、防护者的魔眼石（+20招架等级+30耐力）

黄色插槽：强权的梦之翡翠（+20精通等级+30耐力）

蓝色插槽：坚固的海洋蓝宝石（+60耐力）

附魔选择

头部：陶土议会秘纹（+90耐力+35闪躲等级）

肩膀：次级锯齿岩石铭纹（+45耐力+20躲闪等级）；强效锯齿岩石铭纹（+75耐力+25躲闪等级）

背部：附魔披风-防护（+250护甲值）

胸部：附魔胸甲-强效耐力（+75耐力）

腕部：附魔护腕-强效熟练（+50熟练等级）

手部：附魔手套-强效专精（+65专精等级）

腿部：碳鳞腿部强化片（+145耐力+55敏捷）

脚步：附魔靴子-熔岩行者（提高些许移动速度和+35专精等级）；附魔靴子-专精（+50专精等级）

戒指：附魔戒指-耐力（+60耐力）（附魔专业限定）

武器：附近磨武器-轻盈步伐（使近战攻击有几率增加600躲闪等级和15%移动速度，持续10秒）

副手（盾牌）：附魔盾牌-格挡（+40格挡等级）

小白防护骑士指南



防护圣骑士主要获得圣能的技能是十字军圣击和公正之锤，这两个技能是共享3秒冷却时间，所以只能选择一个来使用，十字军圣击的单体伤害较高，所以适合拿来做单体仇恨，公正之锤是范围技能，所以……你懂的。

正常的仇恨循环式获得圣能技能间穿插一个填充技能，而三次获得圣能技能后释放一次公正之盾。

获得圣能技能→填充技能→获得圣能技能→审判→获得圣能技能→公正之盾

填充技能的释放顺序为：

复仇之盾（时间冷却到就用）→神圣愤怒→奉献（如果期间触发了复仇之盾的冷却时间重置，那一律先把它使用掉。）



C.S.I.在西部荒野



大灾变后，1-60级区域的任务做了非常多的修改，玩家在享受全新的艾泽拉斯体验时会遇上不少不大不小的彩蛋。本章就让我们先来看看西部荒野的这出诡异谋杀案！

老马布兰契和农夫法布兰夫妇是玩家进入西部荒野后遇到的第一组给予任务的非玩家游戏角色，而在大灾变中，他们被残忍的谋杀了……暴风城公安局派出了特别精英调查组参与调查——他们中有一位美剧粉丝们熟悉的名字：来自C.S.I.（犯罪现场调查）的何瑞修·莱恩（Horatio Laine）。



西部荒野杀人事件！

C.S.I.犯罪现场调查



美国电视剧，自从2000年放映取得不错的收视率后一直在持续更新。故事讲述的是由几个侦探专家组成的犯罪现场调查小组，他们的主要日常任务是研究犯罪现场，发现蛛丝马迹以追踪罪犯。影片往往从最初犯罪现场的一幅幅静态画面开始，伴随着调查层层深入，困惑和混乱也随之而来。直到所有线条一一理开，这幅静态画面的再次出现，人们对其中的暗示才恍然大悟，一个故事也即告终结。

- 中文名：犯罪现场调查/犯罪现场鉴证
- 外文名：C.S.I.——Crime Scene Investigation
- 出品时间：2000年
- 制片地区：美国
- 导演：理查德·里维斯·杜安·克拉克
- 主演：吉尔伯特·葛瑞森，威廉·彼德森
- 集数：不断更新中
- 类型：惊悚，剧情，悬疑，犯罪
- 对白语言：英语
- 发行公司：哥伦比亚广播公司

何瑞修·莱恩（Horatio Laine）





瞧瞧这机器人的名字

何瑞修·莱恩是C.S.I.:Miami（犯罪现场调查：迈阿密）中的主角。

生长在60年代的迈阿密，16岁的何瑞修·莱恩已经经历了很多：公民权利的、古巴自由斗争、种族暴乱以及毒品的日益泛滥。他的妈妈，在当时作为一名单身母亲并没有给他带来多少“家庭”的关爱。她教导莱恩力量存在于心，并不在手。尽管她对儿子要求严格，但她的母爱却一直呵护着他成长，直到她因抵抗毒贩而被害。17岁的时候，当同龄人开始学跳迪斯科，何瑞修已经开始协助警察寻找杀害母亲的凶手。在凶手最终被判终身监禁时，何瑞修明白自己已找到了人生目标，那就是：保卫他的城市。

何瑞修高中毕业后进入警校就读，但很快发现那里所学的东西让他觉得很无趣。当他认识到搜集证据的调查员们才是真正解决犯罪的人，他申请进入大学，四年之后获得了化学学位，并成为迈阿密—戴德警察局初级刑事专家。随着迅速的升职，何瑞修开始对部门之间的官僚作风感到失望，并扬言要辞职。退伍军人哈弗里斯（第一季中排弹时被炸死）的出现拯救了他，并培养他成为炸弹小组的副指挥。哈弗里斯也因此成为何瑞修从未体验过的父亲的化身。当梅根·唐纳辞去了犯罪实验室主任一职后，警察局长要求何瑞修回来接任。

他知道科学史从根本上提供了解决的方法，但他也知道除了溅落的血迹及DNA（Deoxyribonucleic acid，中文译名为脱氧核糖核酸）之外还有很多用以解决犯罪。当提到保卫他的城市，何瑞修并不仅仅相信科学，他还相信他的勇气。



可怜的农夫一家

■编：肥龙 ■美：小杰



勇者无畏的亡灵勇士 暴力坦克的极限牺牲之路

英雄联盟玩到至今，大大小小上百场战役，胜率刚过50%。在没有队友没有配合有时网速还很烂（不好意思，我经常在公司玩，你知道的，很多人上班下毛片！）的情况下胜负只能看天。有这个收获我还是比较满意的。

到现在体验过十几个英雄了，用得最多的就是流浪法师-瑞兹和亡灵勇士-塞恩，其中主攻的是瑞兹，亡灵勇士只有队友都不选肉盾的时候我才用——随机组队的时候，大家往往都是根据个人喜好来选角色。玩游戏都图个爽快，所以大家都偏爱那种攻高、杀人猛的英雄。而肉盾在游戏中很少人选，因为会被揍的很惨——数据往往也不好看。但是一个没有坦克的队伍起手就往往输了一半。

坦克职业天生就是给人揍的！我一开始也是这种单纯的想法，直到有一天有一场战斗让我改变了看法，因此我做了一个艰难的决定——将坦克作为自己的主攻方向。套用那句名言来安慰自己：再累再苦就当自己是二百五，再难再险就当自己是二皮脸，与君共勉！

经典的翻盘战役



这是一场让我兴奋不已的翻盘战役，队伍配置上就已经处于劣势，前期被对方压制得厉害，而且开战不久就连续被对方收割了几个人头，有一个朋友醉心于不停地打野，简直到了物我两忘的地步，连会战的时候都不参与；有的队友为了杀人完全放弃守塔，人虽然没杀到塔倒是连续丢了几个，大好山河拱手让人；眼见的人心散了，队伍也就乱了，队友们显然放弃了比赛（被杀红了眼），为了追对方一个残血的人，竟然有两人双双被炮塔给打死……大家开始起内讧互相谩骂，有人不断提投降申请……我一边默默地守塔打钱，一边不断地拒绝申请（早退钱少经验少哇！），而对方很快地就把中圈的三塔给推掉，我们只剩下了内圈三塔。对方得势不饶人，几次三番攻到老家踩鼻子上脸……但是我们终于守住了——代价是中路的召唤水晶被击碎。连续2次在平台上狙击对手让大家培养出一点默契，这时候大家趁对方复活的时间迅速推塔，开始向中路挺进。我跟两个队友配合以少打多将对方三人再次送回老家，付出的代价是我被干倒两次（复活了一次）。趁对方防守真空期我们竟然奇迹般地一马平川、直捣黄龙，连续击破了对方的中路炮塔（游戏到了后期攻击都比较高，推塔很容易）。

接下来的团战我们再一次获胜，这次我一个人换了对方四条命，在对方大部分人还在复活中的时候，我们风卷残云般推掉了他们的老家……

后期的几次会战让我们彻底扭转了战局，我的配装和技能可以说对战局起了很大的影响。守护天使的两次复活给对方很大的打击（我突前吸引火力导致对方用了所有大招来杀我），而斯塔克的狂热给我方的队友提供了极大的加持，幻影之舞保证了我的输出，配上大招给队伍提供了很高的收益。虽然个人数据不好看，但是强大的团队支援能力让塞恩成了左右战局的角色。

对于成熟的队伍和专业的高手来说，这种战局不值一提。但是对我们这些菜鸟来说，这是一场伟大的胜利，我在获胜之后当场就切出游戏上微博感慨发言。这场胜利也让我喜欢上了塞恩这个牺牲个人数据成全团队大局的角色。

亡灵勇士 塞恩

亡灵勇士塞恩，在大家的眼中是个比较另类的角色，虽然是坦克的身子，却有着输出的心——因此被人称呼为“伪坦”。虽然有着强大的防御能力，但是其输出方面更让人印象深刻，而且有个不俗的控制技能。这个角色操作简单，所以对于新手坦克来说，很容易上手。因为塞恩在两个方面都有杰出的表现，所以其符文、天赋路线也相应地分为肉T（防御），肉D（输出）。不过需要注意的是，这个角色成长较慢，其攻击特性也注定前期要被人压制，所以一开始最好搭配一个远程来压线。

技能说明



秘密凝视

射程:550　冷却:12/11/10/9/8秒

耗蓝：消耗100/100/100/100/100点法力值

赛恩恐吓一个敌方单位，造成70/125/180/240/300（+N）魔法伤害并晕眩2秒。

技能说明：LOL中一个少见的晕技能，更难能可贵的是1级技能就有2秒，前期有队友配合的话可以顺利秒人，后期控制、补刀都是非常犀利的技能，也是塞恩唯一一个远程技能——而且很耗蓝。对于塞恩这种贫蓝的家伙来说100法力基本上半管蓝就没了（但是不要因此而刻意堆蓝）。



死亡拥抱

射程:1　冷却:8/8/8/8/8秒

耗蓝：70/80/90/100/110 法力值

赛恩在自己身边唤出一层能够吸收110/160/210/260/310（+N）点伤害的护罩。如果10秒后护罩扔没有被摧毁，那么它将会爆炸，并对周围的敌人造成110/160/210/260/310（+N）点魔法伤害。

施放技能4秒后再次施放将引爆护罩。

技能说明：前期是一个攻守兼备的好技能，也是塞恩作为一个坦克的证明之一。不过对于配装以物理系为主的塞恩来说，后期提供的帮助就有些弱了。

注释：（+N）魔法伤害，其中N为英雄当前的魔法强度。



暴怒

射程:1　冷却:0秒

耗蓝：每次攻击消耗6/8/10/12/14生命值

激活：增加赛恩25/35/45/55/65攻击，每杀死一个单位增加1/1.5/2/2.5/3最大生命值。

技能说明：神技，满级能带来65点攻，杀死一个小兵可以增加3点血量，这也是肉D塞恩的核心技能，因为有这样的神技存在，所以塞恩基本上不用出加血装，提供攻击速度、暴击即可给自己带来高血量，技术好的基本上中后期轻松过3000。



死灵狂暴

射程:1　冷却:90/90/90秒

耗蓝：消耗100/100/100点法力值

赛恩获得50/75/100%生命偷取能力和50%的攻击速度提升，持续20秒。此外赛恩的攻击治疗周围友军25/37.5/50%伤害的生命值。

技能说明：这就是塞恩大招，可以扭转战局的技能，100%的生命偷取和50%的攻速提升，另外攻击治疗周围友军50%伤害的生命值，以肉D塞恩中后期1.8的攻速、80%的暴击、600左右的暴击伤害来说，提供的恐怖输出和团队治疗加成是非常可观的，最重要的是持续20秒！大部分的团战基本上10秒左右就决出胜负了。

技能顺序

以暴力坦的成长来说，E、Q、W，为优先顺序，大招R出了必点。E前期提供的攻击加成和生命成长是非常必要的，Q可以保证自己能安全的收割小兵，让对方压制你的英雄心有忌惮。运气好的话可以配合本方英雄收割人头。

天赋技能



硬化皮肤

赛恩在被攻击时有40%的几率忽略30/40/50点伤害。此伤害减免效果先于护甲收益的计算。

从上面的技能介绍来看，塞恩的技能更适合走输出路线，如果是走防御路线的话，成长会非常慢，而且后期提供的团队支持也较少。作为肉D的塞恩不仅输出恐怖，而且有很强的防御，顶着炮塔强拆丝毫没有压力。目前游戏中所见的塞恩一般都走的是肉D路线，本文的讨论也主要是以肉D为主。

天赋符文

塞恩的攻击是出名的高，攻速也是出名的慢，所以说提升攻击速度是优先选择，高攻击带来的高暴击伤害也使得提升暴击几率成了第二选择，后期砍满血小兵的话也1、2刀一个（这也是塞恩为什么是后期英雄的主要原因）。



召唤师技能



幽灵疾步

前期塞恩的机动性弱，所以疾跑对提升其移动速度很重要，但是后期基本上没有什么用，这时候的塞恩基本上是固定炮台。狂战士腿甲配上狂幻影之舞（或者狂热）的话，速度也是惊人。



闪现

这个非常重要，后期的塞恩往往是火力集中点，闪现可以很好地调整阵型，打乱对方节奏。



治疗术

可以为自己和队友提供不俗的血量回复，团战的时候非常给力。



装备推荐

这一点大家分歧比较大，我们先来看一下系统推荐的配备：

蓝水晶 +200点法力值。

耀光 +250点法力值，+25点法术强度。唯一被动：施放此技能后，下一次你的基础攻击提升100%。冷却时间2秒。

水银之靴 +25点魔法抗性、唯一被动：提升2级移动速度、减少晕眩、减速、嘲讽、恐惧、陷阱、催眠和禁锢的持续时间35%。

阿塔玛之戟 +45点护甲、+18%暴击几率、唯一被动：物理攻击将附加相当于最大生命值2%的额外伤害。

守护天使 +68点护甲、+38点魔法抗性、唯一被动：你的英雄死后会原地复活，恢复750的生命值和375的法力值，这个效果每5分钟只能作用一次。

女妖面纱 +450点生命值、+400点法力值、+57点魔法抗性、唯一被动：每30秒抵挡一次负面魔法。

很显然，这套装备是以防御为主，其中尤其是加强了魔法值这一项，虽然提升了续航能力，但是损失的属性也更多，作为以暴力坦为主的我来说，这套装备不适合我的风格。

以暴力输出的坦克为例，我的装备选择如下。

吸血鬼权杖 +12%生命偷取。

幻影之舞 +45%攻击速度、+30%暴击几率、+20%闪避几率、+15%移动速度。

狂战士胫甲 +25%攻击速度、唯一被动：提升2级移动速度。

饮血剑 +60攻击力、+15%生命偷取、被动特效：每杀死一个敌方单位获得1点额外的攻击力和0.25%的生命偷取。最多获得额外的40点攻击力和10%的生命偷取。额外获得的加成会随着英雄的死亡而消失。

斯塔克的狂热 +20%攻击速度、唯一光环：为附近的友方英雄提供20%的生命偷取、20%攻击速度、每5秒回复30点生命值，减少敌方英雄20点护甲值。

守护天使 +68点护甲、+38点魔法抗性、唯一被动：你的英雄死后会原地复活，恢复750的生命值和375的法力值，这个效果每5分钟只能作用一次。

多兰之刃 +120点生命值、+6点攻击力、+4%生命偷取。

无尽之刃 +80点攻击力、+20%暴击几率、唯一被动：暴击杀伤力由200%变为250%。

一般起手选择暴怒技能，稳妥的打法是配多兰之刃加一个血瓶，提供不俗的生命值加成和+4%生命偷取。保证开着暴怒攻击的塞恩不会伤血太多。如果再奇葩一点的话，上手就选择吸血鬼权杖（但是这样就买不起血瓶了）。这样的好处是不浪费，中后期直接可以合成饮血剑。

第二个购买的装备是狂热，后期合成幻影之舞，能提供不俗的攻击速度、暴击、闪避、移动速度。可以保证塞恩中期的成长和压制，可以说是塞恩的核心装备。这之后的装备我配的是斯塔克的狂热，价格不菲，相对于价格来说它对个人的加成可以说是鸡肋，但是提供的团队加成却是无敌的。我对暴力塞恩的定位就是炮台输出，所以说不凡的个人攻击之外也特别强调了团队支持的作用。守护天使的属性可以将这种定位完美升华，在哪里倒下，就在哪里爬起来继续打……

有的人说既然你选的是暴力塞恩，为什么无尽之刃这种神器却选择最后配备——我是有道理的，按照我的经验，装备出到守护天使基本上就是双方的团战时刻了，塞恩是一个以团队为中心的角色，除非你队伍中已经有1、2个强力的坦克，不然你优先选择无尽之刃这种极限输出的武器对整个团队的加成不能达到最大化。团战，比的是谁站着的时间更长。

根据这种配置，到中后期的塞恩将是一个VIP型的角色，幻影之舞+狂战士胫甲提供的移动速度加成会让你这坨肉跑得飞快（钱充足的话再配一把狂热，那你就可以跟刘翔一样了，一边跑还可以一边跨栏），超快的攻击速度+强大的攻击力+不凡的暴击能力+变态的吸血能力+不错的防御能力……再加上你英俊的形象、脱俗的气质、正直的性格，毫无疑问，决定战局的人就是你了。

新手容易走入的装备误区

很多新手会认为作为坦克，血量才是王道，其实这个想法是错误的。血量作为衡量TANK的一个重要标准之一，确实很重要，但是血量和护甲以及魔抗的重要性来比，却稍逊一筹。塞恩本身有技能是可以增加生命值上限的，所以没必要刻意堆血。那种血超级高的坦克往往攻击弱的惊人，人家一看属性板就明白怎么回事了，团战的时候基本忽视你的存在，这样你就失去作为坦克的意义了。

打法战术

前期压线

塞恩的对线能力比较弱，前期速度慢、攻击慢，很容易被对手远程压线。由于选择E技能的收益最大，所以大部分时间优先加这个技能。初期攻击力相对于其他英雄来说比较高，但是攻速就比较低了，掌握好攻击节奏，最大数量补刀小兵是第一原则。塞恩本身血比较厚，不容易死，同时有W、Q技能，基本上要被搞死也很难。但是对于新手玩家来说有几个事项要严格注意：

草丛 草丛永远是危险地带，大多数的悲剧都是在草丛里发生的，外面的视野是看不到草丛里情况的，这里往往会埋下的伏兵，如果贸然进入或者忽视这里的话——记住交战守则，先动手的那个总是赢面要大一些。

河道出口 一般塞恩走的是边路，河道出口的两处草丛通常也是危险地带，如果你位置太靠前的话，很容易被中路过来的人包抄（有些人总是不喜欢老老实实地压线打钱，讨厌！），所以到了中后期，在河道的关键地带插眼睛是很必要的，洞悉对方的位置也有机会让你打一个反伏击。



杀人 如果你比较相信队友的话，恰好队友又是一个比较强力的，有着爆发力的英雄的话，可以前期配合GANK——W技能套上护盾（前期提供的防御还是很客观），然后上去凝视对方，队友会心领神会地上来爆之，一般来说不死也是半残。不过现在大家都精明的很，双方之间的距离控制的很好，贸然出击的话反而容易被打的灰头土脸。

总体来说作为一个肉，塞恩前期的优势相对皮薄的输出来说，特别是近战来说有着非常大的先天优势。但是如果对上远程，那往往会很悲剧，前期只能忍痛挨打。好在皮粗肉厚挨几下没事——能补刀小兵才是重点，不然发育不起来就糟糕了。所以前期我装备选择是吸血鬼权杖。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

中后期——团战核心

团战分两种，一种是包围、突击战；一种是对阵。前者比较复杂，主要看团队配合，我们主要讲后者——到了某一时刻，双方都觉得有必要来一次轰轰烈烈的战斗，往往大家会在某个地方形成对峙的局势，双方推来推去，互相在阵前游走，颇有些古时战场的那种叫阵的意思。

既然是坦克，就要有一种觉悟，天生是挨打的，天生是为了团队服务的，不管是前进还是撤退，你总是离对方最近的一个。中后期，你会被各种揍，但是这都是值得的，因为队友会揍的他们更惨。必要的时候，塞恩要有一种大无畏的牺牲精神。

塞恩往往是双方阵营中第一个出手的英雄，选中对方的主力输出或者主力控制，一个凝视压制对手，开了护盾上去就砍，不出意外各种大招可能同时都放在你身上，这个时候一般会出现两种情况，队友插上集火，对方先倒下，你奄奄一息——这是最理想的情况。还有一种糟糕的情况：人家不费吹灰之力就把你搞趴下了，这时队友还在眨眼呢……这时候的出手选择取决于双方的发育情况。如果我方发育情况较好的话，那么可以上手大招全出，极限输出压制对方。如果是对方占优势的话，那么你可以先选择牺牲一条命（必须有守护天使），大招先不要开，因为你说不定还没来得及输出就倒下了。对方看到有人来送死的话肯定莫名兴奋，技能全上、大招全开，那就是攻击溢出浪费很多技能和输出，这时候复活起身全开大招，队友们适时加入战局，这是反败为胜的好办法。LOL中的团战非常激烈，往往在几秒钟之内就能决定胜负，所以各种情况都有可能发生，影响战局的往往是那么零点几秒的时机。

起手方式有以下几种：

1.死亡拥抱+凝视+上去砍

这个是最常见的起手方式，非常简单，你就是冲锋号，队友看到你冲上去之后，都会跟进，除非你遇到了极品队友。

2.凝视+闪现+回身砍

这个是比较机动的打法，多用于扰乱对方的阵型，骗对方的大招。同样需要队友的配合。

3.队友先起手

如果队友有Ashe/Malphite/Alistar的话，他们的招数优先，你只需要上去凝视打断对方的主力输出，然后抓到集火目标极限输出即可，你打的越狠，队友回复的越爽。

要记得团战的时候优先选择对方皮薄输出强的对手攻击，除非对方的坦克位置糟糕，而你们能迅速秒杀的时候，才会选择集火坦克。很多新手往往都是就近原则，谁离自己近就打谁，这种团战一般会死的很惨。对方倒下一两个坦克的时候，你们这边已经被全灭了——这也是为什么塞恩被称为伪坦的原因，从吸引火力这一点来讲，只有会嘲讽的乌龟和慎才是正宗的坦克。

最佳组合

高爆型：我比较喜欢跟高爆发型的物理攻击职业配对，因为赛恩的配装路线能给物理攻击职业最大加成。

治疗型：按理说肉D塞恩配上治疗的话那是相当的给力，不过目前LOL中的所谓治疗都是很废柴。

天敌

近战单挑的时候往往都会很悲剧，尤其是塞恩这种缺乏机动技能的英雄——亡灵勇士塞恩上辈子是个折翼的天使，这话是没错的，因为单对单压线的时候似乎每个人都是它的天敌，尤其是下面几种类型。

无限磨血流

这样的英雄确实很无耻，无限磨血，仗着射程优势，专门盯着你打，每一次给小兵补刀的时候你都心惊胆战，免不了要硬着头皮挨对方两下，如果生命恢复的不够高的话。对方一个人摸过来往往就把你给带走了，你如果站在安全距离的话，不要说打不到钱了，有的时候被压得经验都看不到……遇到这种时候，只好寻求队友帮助，针锋相对和他对线。如果队友也是近战，那就悲剧了……硬着头皮上吧，最好配合队友多杀他几次，他就会乖一点了……

无限控制流

再厉害的坦克都架不住无限的控制，恐惧、晕、电，简直跟满清十大酷刑一样残忍，别说你的凝视技能压制对方。团战、杀人的时候确实犀利，但是对线？拜托，用两次就空蓝了，空蓝的塞恩那真的就是人为刀俎我为鱼肉……如果你按照系统推荐的方法堆魔法的话，那很容易成长为一个打酱油的。到后期魔法值真没什么大用，满足一次技能循环就足够了，而且你可以去打野怪堆个增益效果，比起堆魔法装的收益要大多了。

不管什么情况，塞恩是万万不能一个人压线的。哦……除非对方没有英雄跟你对线……



总结

塞恩是一个比较合适作为坦克的英雄，他的操作简单，不需要像乌龟和慎或者祖安狂人那样的坦克计算路径、预算提前量，上手难度较小。

从我的观点来看，输出型的塞恩比防御型的塞恩提供的团队加成更大一些。当然事情不能一概而论，实战中往往要根据场上的变化而选择配装路线。

英雄打法和风格本来就是仁者见仁智者见智的东西，没有那种一招鲜吃遍天的说法，所以说这篇文章只是表达我个人的一些观点，希望能给大家提供一些有价值的参考。目前关于塞恩的打法讨论比较少，用的人也不多，我相信LOL中每个英雄都有存在的意义，塞恩冷门并不代表它不强悍。

梦幻西游 ON-LINE 解读出神入化的几个关键词

今天我在寒夜里看雪飘过，怀着冷却了的心窝飘远方，风雨里追赶，雾里分不清影踪。天空海阔你与我可会变？谁没在变？

2011年1月25日，《梦幻西游》第十大资料片“出神入化”终于在各大服务器上线，新地图、新剧情、新武器、新造型、奇经八脉、新召唤兽相继推出。《梦幻西游》历史上最具革新意义的资料片粉墨登场，让所有梦幻玩家眼花缭乱而又无所适从。笔者在这里和大家解读一下新资料片的几个关键词，让大家能在新资料片中给予自己精确定位，不再犹豫，海阔天空。注：新资料片会进行不断的更新调整，本文数据仅供参考，以实际游戏内为准。



周杰伦与《梦幻西游》玩家一起“出神入化”

颠覆 大巨变

出神入化资料片给人的第一印象莫过于渡劫（即2次飞升）的开启，提升20级的等级上限，而技能上限也提升为180。这也意味着，自2005年的《化境》资料片开启155等级上限以来，《梦幻西游》继潜能点、法宝、坐骑等横向增强后，终于拿起了终极利器，在玩家在等级技能这个纵向开展了一次大跃进运动。

但是，渡劫的前提条件是相需要人物等级达到155，人物修炼总和50以上（包含50，全服上线修改为包括猎术修炼），宠物修炼总和达到40。而且，成功渡劫后会获得一次免费洗点的机会。

据悉155-165级会需要正常的升级经验，165-175级会提高升级所需经验，特别是170-175级的升级经验需要得特别多。这个给最顶级玩家设置的终极目标有多终极呢？有玩家进行了粗略的计算，从155级升级到175级的经验约为50亿。7个160技能全部点满到180技能约需要50亿经验和20亿梦幻币。



葫芦宝贝

策划在《梦幻西游》2011玩家英雄大会上表示，希望大家更多的是将175级作为一个终极目标，而不是为了追求等级而放弃玩法。对于绝大部分梦幻玩家而言，只要提升一半的等级也就是165级，就足够完成一个流派经络的点化体验到新的技能。160-175级的技能会比较平坦，而后面5级会极大地增加消耗。

但是，策划组也特别强调，技能和等级的提升并不意味着《梦幻西游》进入“秒8”时代——龙宫就算技能到175也不会秒8，按人数的技能将保持原有的人数。这意味着很多技能不是必点，可以大大减少经验和金钱的消耗。

门派 大变革

正在大家为等级而焦头烂额时，一个更大的变数出现了，奇经八脉系统横空出世，改变了十二门派平衡——增强了属性、原有技能并带来了两个新技能，每个门派都开始具有两个发展方向。谁想到正在梦幻玩家们为12门派孰强孰弱而打了7年的口水仗以后，《梦幻西游》拿出了极大的勇气——“奇经八脉”系统可以说是梦幻历史对于PK玩法、门派定位和系统平衡的一次巨大调整和重要变革。很多之前被玩家忽视的门派技能和门派发展方向因为“奇经八脉”的推出而得到补足和加强。要真正理解和接受“奇经八脉”系统，对于很多玩家来说或许是一个太过艰深的话题。“奇经八脉”有以下作用：


魔王新的终极技能魔焰滔天


地府奇经八脉之白爪狂杀

1. 强化门派的现有技能。
2. 改变门派现有的技能实际效果。
3. 开启新技能的学习。
4. 提高角色能力。
5. 境界从左至右一共分成七层，必须在每一层花费一定乾元丹，才可以学习更高境界的技能。
6. 某些技能需要先打通关联的经脉，将该技能学到满级后才可以学习。



■文：重庆 流星传说 ■编：朱朱 ■美：节早

游戏类型 卡通回合

■运营公司：网易

■目前状况：第十部资料片“出神入化”

■官方网站：xyq.163.com

7. 炼化乾元丹除了需要经验和金钱外，还需达到一定等级，每人最多炼化60个。25448494

等级	乾元丹	经验总消耗	金钱总消耗
69级	7个	22341872	4468371
89级	12个	41603872	8320769
109级	17个	64097072	12819407
129级	26个	114198968	22839783
155级	28个	127242528	25448494
175级	60个	484232597	96926567

8. 全部吃满60个乾元丹，总消耗经验484232597， 接近5亿经验；总消耗金钱96926567， 接近1亿梦幻币。

整体看来，“奇经八脉”带给众多玩家的是福音：

削弱封系，增强攻击系。除地府外，11门派都增加了无忌天赋，抗封增加了15%，而同时增加封印几率的仅方寸山和五庄观。占据玩家总数90%的攻击系玩家也成为本次资料片的最大受益者。玩家人数最多的大唐门派，在点出无敌天赋后，三连变为四连；被养得很肥的龙宫，灵力得到大幅提升，对于法术保护状态下的对手能打出更大的伤害；嗜血狮驼攻击对手能吸血，成为名副其实的狂战士。

免费洗点和奇经八脉引导门派定位多元化。银色魔龙是第一个站在武神坛巅峰的力五庄，他为五庄正名，为力五庄的崛起作出了很大的贡献。而新资料片中得到天赋加成的力五庄必将成为策划继魔天宫之后的护法对象，能打能封再加上超强的暴击率，力五庄的崛起势不可挡。 同时，盘丝再次成为策划的心头肉，迷瘴型盘丝和打蓝型盘丝的出现，也使得封系多元化迈出了第一步。

优胜劣汰，等级和奇经八脉制造新的壁垒。玩家必须花费大量的游戏币和打出更多的经验，继续努力向上攀爬才能不被游戏所淘汰。奇经八脉玩法定义大家都能玩：覆盖面从69级开始，为了是让包括玩家俗称“X9”的用户也一起体验新系统，体验新设置为战斗格局带来的变化，为游戏增添新的元素。


普陀可以拉起鬼魂宠


蝎子精


五庄新的终极技能天命剑法


猫灵兽形

经济大变局

多年以来，《梦幻西游》形成了一个相对稳定的经济市场，但是在相对平衡稳定的背后却是一轮又一轮的市场调整。每年的资料片差不多也会推出一个新的市场体系来抢滩登陆。


给力的普陀

新宠受追捧：梦幻在不停地开放新练级场景，每个场景都总会有一些召唤兽受玩家喜爱，本次资料片更是推出了155级渡劫才能携带的新宠物：混沌兽，携带技能奔雷咒、高级慧根、再生、高级永恒、高级魔之心；狂豹（人形），携带技能偷袭、吸血、夜战、高级飞行、高级强力；猫灵（人形），携带技能敏捷、必杀、高级偷袭、高级幸运、反击。


化生奇经八脉之渡劫金身


宝象国

140装备平民化：在本次资料片推出前，很多高级玩家比较担心150书铁的获取难度降低将导致需要重新打造全套装备。策划组因此也明确表示本次资料片不会增加150书铁的投放渠道。140级书铁的获取难度降低让很多130级极品装备的朋友有一种钱包里的银子被莫名其妙蒸发了的错觉，但从长远看，140装备的普及是大势所趋。


波月洞

梦幻币升值：由于本次新资料片的奇经八脉系统和升级技能均需要大量梦幻币，可以预想到《梦幻西游》玩家们将在春节迎来梦幻币升值的日子。

彩果给力：本次资料片时装的获得途径是玩家凭彩果向系统购买，时装将考虑中国元素，所有时装的有效时间是永久的。目前每套的价格是30个彩果，这也会导致彩果的需求会急剧扩大。时装的作用只为了让玩家展示个性，不会有附加的属性。

关于“出神入化”新场景新召唤兽、召唤兽饰品的知识小问答

问 犀牛将军的兽态很受玩家的喜爱，这次猫灵和狂豹也有兽态，是如何出现的呢？

答 烧双的时候可能会触犯猫灵和狂豹，激发他们改变形态，其实也就是“几率”！

问 新召唤兽有没有稀有召唤兽？

答 其实猫灵和狂豹的人性就是稀有，混沌兽也是稀有。

问 新宠在资质和技能上有没有档次的上的提升？

答 其实当时设置的时候为了漂亮，没有准备让它在档次上提升。当然有预留召唤兽饰品接口，未来如果有需要可以让召唤兽属性提高很多。

问 那么召唤兽饰品的获得方式呢？

答 召唤兽准备将会以普及姿态放出，不会成为高端品。

问 召唤兽饰品是？

答 召唤兽饰品是需要玩家完成特定的任务以后才可以得到的一个召唤兽扩展功能，使用以后会使相应的召唤兽有更闪亮的外观，但目前并没有其他属性上的加成。另外，新召唤兽的推出并不会让现有的召唤兽出现贬值的情况。





佣兵天下 online 快速成长指南

■编：小P羊　■美：grass

游戏类型：3D奇幻角色扮演
开发团队：蓝港在线
运营团队：蓝港在线
官方网站：yb.linekong.com

提到《佣兵天下》，这款由玄幻小说改编而来的同名网游，因为画面出众、操作简便，加之游戏中有各类趣味、创意的玩法，使该作在玩家间拥有相当不错的口碑。年前，《佣兵天下》开启了终极封测，并对之前的版本进行了不少重要升级，比如改变了视角操作，增添了更多了休闲小游戏玩法等等，也由此吸引了更多玩家对该作的关注。这次，就让我们一同了解如何在《佣兵天下》中快速成长。

任务

提到赚经验升级，首先要说的便是任务。在《佣兵天下》里，当你还不够等级进行副本以前，获得经验的主要途径便是任务。和同类游戏相似，这款游戏的初期任务同样以打怪、对话和捡道具为主，由于游戏拥有自动引路系统，而且不少小任务还结合了休闲游戏的玩法，为此，角色升到10级并不会令人觉得困难，相反的，你还会在升级过程中发现各种有意思的事情。这里需要特别说明的是，目前《佣兵天下》的任务菜单里并没有玩家当前等级可接任务的指示。在游戏中，你可以通过三种途径来获取任务。

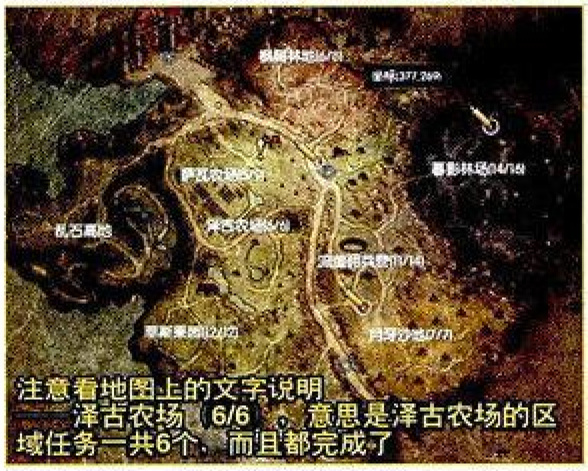

位于树屋酒吧的布告栏

其一，是在树屋酒吧附近的佣兵任务布告栏上领取任务，布告栏上的不少任务都是按玩家等级给出的，包括核心委托、剧情探险和领域探险（玩家满10级后的坐骑任务和转职任务也要在布告栏上领取），其中的一些任务还可以重复领取、执行。另外，在角色达到一定等级后，完成布告栏上的任务除了能获得经验和金钱奖励外，还有佣兵积分奖励以及用以兑换道具的佣兵徽记。


布告栏上的任务标注应该是最近更新的


想获得佣兵徽记就要留意布告栏任务了

其二，是打开区域地图，利用地图引导功能找到提供任务的角色领取任务。这类任务主要包括主线和支线任务，而且往往只能接取一次。值得一提的是，用“M”键打开地图后，你可以发现不同地图区域上都标有数字进度，注明该区域的任务总数和玩家已经完成的任务数量。


注意看地图上的文字说明“泽古农场（6/6）”，意思是泽古农场的区域任务一共6个，而且都完成了

其三，就是不少玩家津津乐道的隐藏任务了，其实隐藏任务也记入区域任务的完成度上。但是由于提供这类任务的角色只有在你和他们交谈后，才能看到其头顶的“惊叹号”，


主城的酒吧里还可以接到跑腿赚钱的任务

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888





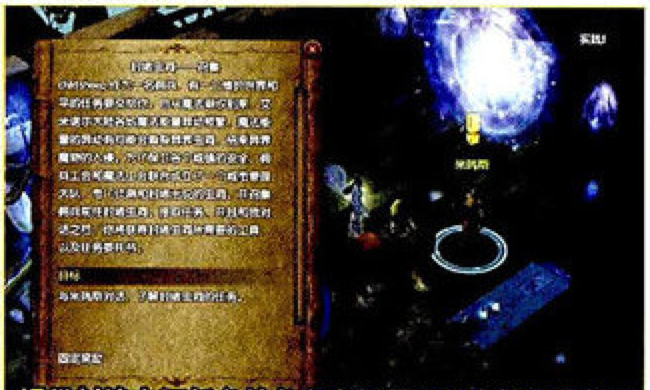
隐藏任务要办的事大都很奇怪，比如泽古家小孩给的任务居然是数院子里有几头牛

为此无法通过地图引导功能来找到这些角色。需要说明的是，隐藏任务通常都会给予装备奖励，虽然这些装备够不上极品的等级，但对新手而言还是相当不错的，为此建议大家在游戏中不妨多逛逛，多找游戏人物聊天。

除了上面提到的这些常规任务以外，游戏中还有一些玩法独特的任务。比如典籍收藏任务、封堵虫洞、新手特产任务等。其中，封堵虫洞任务提供丰富的经验奖励，而典籍收藏任务则堪称游戏里最赚钱的任务，这里特别加以说明。

【封堵虫洞】

领取这个任务的最低角色等级是20级，而且需要两人配合才能完成任务。其实，封堵虫洞的任务难度并不大（每隔2小时可领取一次），奖励的经验却非常丰厚，为此凡是想要快速冲级的朋友务必做这个任务。



提供封堵虫洞任务的角色在树屋酒吧上的魔法师工会里

任务目标是寻找并封堵出现在大陆上的异界虫洞，因为如果放任这些虫洞不管的话，各类魔物就会借助虫洞闯入人类世界肆虐。不过，两手空空可没法侦察虫洞，先去树屋酒吧的上层和任务提供者对话吧，和游戏人物两次交谈并获取封印宝盒后，就可以右击封印宝盒查看虫洞所在的位置了。抵达虫洞所在的地点，选中能量抑制法阵并右击充能水晶便能封堵虫洞。需要注意的是，充能需要进行约五次，期间还会有一些小怪从虫洞中跑出来需要消灭。

封堵好虫洞后，记得获取任务道具——稳定的充能水晶，这可是你交付任务的凭证。



虫洞任务不可或缺的封印宝箱





封印宝箱中随机装有能量抑制装置或充能水晶



和持有另一个道具的玩家组队进行任务吧

这里还有一个小窍门，那就是获得封印宝盒后，先别忙着提取道具。因为充能水晶提出后只能存在2小时，要是有别的事情耽搁了一下，可能就来不及完成封堵虫洞的任务了。另外，从虫洞里跑出来的虚空恶魔会掉落异界奶牛、储物小精灵、恶作剧玩具等物品，不过每次使用会消耗5个异界能量。



不同的书套用以包装不同的卷册

【典籍收藏任务】

玩家达到30级后，就可以执行此任务。这个任务的目标是收集、组合散落在游戏世界里的《山海经》散卷。当你成功集全一部完整的书籍后，就可以领取高额的金钱奖励，譬如，收集全



《山海经·奇谈怪论》就可以获得450000金钱。

这里先要说明一下，游戏中的《山海经》共分六部，包括：《山海经·奇谈怪论》（30-39级）、《山海经·精灵物语》（40-49级）、《山海经·大陆闲谈》（50-59级）、《山海经·龙族秘史》（60-69级）、《山海经·创世神话》（70-79级）、《山海经·兵家杂论》（80级）。每部书都有六份散卷流落在外，而一旦你集齐了一套书，就可以到主城找艾米诺尔商盟的相关人物购买相应的书套，进行典籍合成。合成典籍后，就可以在典籍收藏家处接取、交付任务啦！为此从30级开始，别忘了每过10级收集一部典籍换钱花哦。

六份散卷的获得方式

典籍卷一：完成修行塔试炼时，能获得对应等级的典籍散卷。

典籍卷二：打和书卷相应等级的怪物，就有小概率获得对应等级的卷二。

典籍卷三：在地下城中，击败30级以上相应等级的BOSS，100%掉落。

典籍卷四：30级后，在主城的谦卑徽章收集者处接取徽章收集任务，每10级一个任务，完成对应等级的任务可以获得对应等级的卷四。

典籍卷五：30级后，在主城的英勇徽章收集者处接取徽章收集任务，每10级一个任务，完成对应等级的任务可以获得对应等级的卷五。

典籍卷六：30级后，在主城的荣誉徽章收集者处接取徽章收集任务，每10级一个任务，完成对应等级的任务可以获得对应等级的卷六。

副本和活动

除了任务，各类副本和活动也是玩家在《佣兵天下》里快速升级、赚钱的途径。之前已经说过，在游戏中升到10级并不难，而角色满10级后，就可以参与游戏中的首个副本活动——修行塔了。而随着角色等级的提高，热血劲爆的佣兵战斗训练营，四大副本（冰雪之巅、失落之岛、绿荫原野和燃烧峡谷）也将逐一展现！这里，着重介绍可以单人参与的活动副本——修行塔以及佣兵战斗训练营。

点击游戏右上角小地图一侧的活动按钮，或使用默认快捷键“Y键”就可以打开活动揭示板，查看角色当前可以参与的活动，以及活动可参与的次数。


活动提示板

【修行塔】

作为玩家在《佣兵天下》里接触到的首个活动副本，修行塔不仅趣味度高（一些关卡考验的是玩家的休闲小游戏技巧，一些则要看玩家的“打功”和反应速度），提供的经验、魂值奖励也异常丰厚。这个活动副本的入口位于主城的广场，打开地图找到活动报名点后，就可以和负责人对话进入副本了。目前，修行塔一共由8个挑战关卡组成，每一层的挑战内容均是从40种不同玩法或小游戏中随机抽取的，而且挑战关卡绝不重复。乍一看，要顺利完成这个副本似乎不容易，其实细细分析的话，你就会发现，修行塔的挑战也就四类。


位于主城广场的修行塔报名处

1. 保护任务角色：这类挑战任务无非是护送某个人物平安抵达某一地点，或者是在一定时间内确保某个人物生命安全。由于挑战开始后，游戏四周会刷出大量怪物攻击需要保护的角色，你就要想办法转移怪物的火力或降低怪物对任务角色的伤害。这里推荐有群攻技能的职业尽量使用群攻技能来打怪，而牧师则可以对任务目标施加伤害吸收类技能，硬抗大群怪物的攻击。

2. 击杀怪物或头目：在这类任务中，玩家可能面对一个头目级怪物或一队敌人。如果面对的是头目级怪物。你就要格外小心其颇具威慑力的杀招。而如果玩家遭遇的是怪物小队，你就要先集火攻击小队中的核心力量，再依次击败它的跟班。顺便一提，修行塔的每个关卡都有非常详细的图文介绍，其中更有头目怪的攻击特点和弱点说明，为此在正式挑战前，务必先弄清楚规则。


遇到小队敌人时，永远记得先打长得特殊的那只


挑战开始前的关卡说明

3. 刷怪类：在这类挑战任务中，玩家四周会不断刷出大量非主动攻击型怪物，你需要在限定的时间内击杀怪物，怪物杀得越多，得到的经验也就越多。毫无疑问，这个关卡是法师朋友们最喜欢的一个了。


在一分钟左右的时限内，尽可能多的击杀怪物获取经验


注意采集进度条上的小三角，拿出玩劲舞团的节奏感吧

4. 休闲小游戏类：这类挑战关卡就没有必要详细介绍了，大家在平时的任务中应该都玩过抱小猪、烧乌鸦、采集农作物等休闲玩法，挑战关卡的玩法也差不多。不过，这里还是要特别强调一下采集玩法，在玩采集任务的时候一定要注意进度条中突起的小三角，当采集进度抵达这个位置的时候，尽快按下鼠标左键，就可以得到完美采集的评价，在《佣兵天下》中，完美采集可得到3个物资，次一级是2个，不去管进度条的话，就只能获得普通采集的评价，而得到的物资也就只有1个。

【佣兵战斗训练营】

佣兵战斗训练营其实是一组活动副本的称呼，大家比较熟悉的三大玩法包括异界守护塔、创世遗迹与海岸防守。这些玩法也提供大量的经验值奖励，不过相对于前面所介绍的修行塔而言，异界守护塔和创世遗迹的单人副本就比较难了。

异界守护塔的玩法有点类似于不少人玩过的Defense of the Ancients（简称：Dota）。在进入这个活动副本后，你需要和守护骑士一同死守高塔，抵挡怪物大潮。出现在副本中的怪物大军共有25


佣兵战斗训练营单人报名处



活动副本中需要重点防守的水晶塔


怪越打越多！不会群攻的职业单挑这个活动真是很尴尬

波，而且每5波还会出现一个首领级怪物，你只有杀掉所有怪物才能取得最终胜利！不得不说，这一任务对于牧师这样的职业而言颇有难度，为此还是建议各位玩家组队挑战这个活动副本的团队玩法。


杀死四个角的不死的黑袍法师才能获得晶石碎片

创世遗迹是一个需要在限定时间内收集召唤道具，再击杀头目的活动副本。在这个副本中，玩家首先要设法消灭掉镇守在东、南、西、北方的小头目，从而获得地、水、火、风四大元素形成的晶石碎片。将上述碎片组合成为毁灭晶石后，你便可以用这个晶石到活动副本中央的祭坛处召唤出邪恶的魔王——黑曜石毁灭者了，击杀黑曜石毁灭者即可取得最终胜利。需要注意的是，由于活动有时间限制，为此能避开的敌人就尽量避开。



创世遗迹活动说明

海岸防守则要求佣兵们在海岸上对抗不顾劝阻强登海滩的演习部队。在这个活动副本中，敌船会从海上漂来，船只靠岸达到一定时间后，船上就会下来攻击力强悍的水手。要想在这个活动副本中取胜，就要做出正确的攻击选择。而判断水手何时出现，便要留意船只的颜色。游戏中的船只会有几次变色过程，最初是从白色到蓝色，而当蓝色的船只变为红色后就要格外小心了，因为水手都是从红色的船只上下来的。


最后召唤大头目的祭坛

除了上面介绍到的任务和活动副本外，提供生活技能材料的奇兵练习赛（主要都是些采集、抱小猪之类的休闲玩法）也是非常值得参与的。毕竟通过奇兵练习赛获得的奖章可以用来换取生活技能声望，而生活技能产出的道具也对角色的成长有很大的帮助。此外，《佣兵天下》最近还推出了国战、围攻异界领主等佣兵团活动（奖励经验、军资和荣誉），需要注意的是，这些活动并不是全天开启的，要参与活动务必留意活动开始时间。


奇兵练习赛中最经典的抱小猪项目





领取《电脑游戏攻略》专属VIP账号：
《电脑游戏攻略》的读者注册新用户（ID游戏账号内只存在1个0级人物）进入《梦幻西游》后，到任何服务器的建邺城[83，103]找NPC“幸运使者”输入序列号：
XZLP-MHXY-HJTG-YXTD
即可升级为专属VIP账号，获得额外神秘奖励！
（不同ID可以重复领取，每个梦幻玩家都有惊喜大奖。）
更多新年惊喜，快登录：
http://xyq.163.com/csrhfab



■文编：朱朱 ■美编：小杰

游戏类型 角色扮演 ■运营公司：网龙 ■目前状况：新版本

■官方网站 my.91.com

成神原来如此简单

世间的事就是这样，在做之前觉得无比艰难的事情到完成的时候会觉得异常简单，飞升任务也是如此，大多数人在挑战失败的时候会感觉到无比沮丧，但真正挑战成功之后会觉得，原来这任务一点都不难嘛！

飞升任务的打法

力量神殿的希律大力士在有人帮助的情况下是可以很快完成的，毕竟只有150个。赫菲斯托斯神使在战猪的血将要消耗殆尽时会与宝宝合体（因为人站在离怪远的地方），猪会牺牲而宝宝的防御力会大减，后果是宝宝接连着挂掉。赫菲斯托斯神使的攻击不算很高，防也不高，用爆雷和风珠连番轰炸即可。

第二关敏捷神殿比第一关更简单，杀死100个死神牧师，任务就算轻松完成，三位死神守卫者又太不经打，很容易就能进入体能神殿。体能神殿其实可以骑着骑宠一跑而过，制药血量不是太少就不会被踢出去，但这一关对微操的考量比较高，动作生硬的玩家恐怕无法做到。也有人下了骑宠走三步加一次血，然后抓紧时间继续走。笔者个人认为，与其这样耗药水的走，不如去网吧找台网速快的机器……智慧神殿中





的毒系智慧追随者是最多、最难清除的，所以要先清除掉，其余三种智慧追随者相对来说比较容易搞定。也许是因为难度太大的关系，最近似乎没有毒系怪了。

任务剩下的时间还有半个多小时，飞升成神的终点已离我不远。第五关心灵神殿其实不是最后一关考验，而是倒数第二关。有人觉得飞升挑战任务中最难的不是体能神殿，而是心灵神殿，我有些不以为然。先与力量使者对话，而后去消灭20只希律大力士。协助者在怪中间走来走去，乱放风珠乱扫XP，但伤不到怪，你只能自己一个人慢慢地打。如果有其他的怪打你，引起宝宝的还击，导致杀到非当前任务的怪，任务就要重新开始，所以杀的时候通常是不带宝宝的。遇到了任务怪和其余的怪物挤在一起，也只能等他们分开再动手，这一关切忌冲动，要耐心！

将那些小喽罗们都清除完毕，通过了四位使者的考验，开始直面战神神使、死神神使、海神神使和智慧神使这四位神使。要同时对付四位神使有点让人应接不暇，不过神使的攻与防都不是很高，法师不需要太多时间。接着忒弥斯心灵神使出现了，之后就是最后一关的考验——9轮天谴。

天谴很伤血，和体能神殿的走廊是一个道理，挑战者必须将血量维持在500以上，否则血量太低，任务失败，又得重新来。杀掉忒弥斯心灵神使后，任务剩下的时间还有不少，应该是没有问题吧，军团战友和好友都在神殿周围跑来跑去，会为你分担天谴的伤害。而之后，这个任务就算完成了，真的有点变态。

快速升级冲战

其实说到底，等级是最重要的，无论什么任务都需要等级来支撑，所以无论是新区还是老区，玩家都需要快速提升等级。

在新区里，要快速升级，首先创建好号之后，先吃神之祝福，然后加多点升级好友，然后再拜师，找个好心的导师，相信魔域中有不少人会带小号的。首先让导师带你到70级，一个小号带到70级很简单的，把小号带到冰宫四层另外四个都是90多级的法师或战士都可以，一次XP下来相信你的号可以从1级升到45级，接着会越来越少，当你到了50级后，这时再吃填过密保的经验球（一定那个账号填过才能吃）能升到67级左右再练多会就到70级了。与导师一起升级有两个好处：一是以防在升级中被杀，师父可以保护你；二是与异师一起练级可以另外获得20%的经验，如果在开双倍的情况的话，那就是200%+20%+好友经验分成10%=230%一次XP。



70级后升级一般加好友在迷宫口加，因为新区全都是进来升级的，如果加上20个好友都在升级，那么你一次可分享到20%的升级经验，再加上你自己也去刷怪，20分钟一级不是问题，但千万要注意要带够随机跟双水，带随机以防被杀了，带双水更好的练级，当然新区升级代价会高些，因为很少有人卖双水卖灵魂之类的，只能商店买了（从1-100级要花上三天时间）。

那么70级升到100级后，该怎么升呢？当然都是在迷宫升级了，可是迷宫升级没有高星宠远远不够，当你到了100级，可以花上一星期时间去合宠，当宠都有30多星了，这样升级起来方便很多，一来可以让你不会那么容易被杀，二来战越高获得经验越多（你我都知道）。

可100级到125级升级可是很慢的，这时将武器开两个洞，然后装上经验宝石，有条件的话在鞋子什么的也装上，弄个经验装，这样就事半功倍了。其实这个阶段在于你怎么看待，你想快速到125级，那么你就得坚持，100-110级带双倍经验大概是40分钟每级，110-120级带双倍经验大概要1小时一级，120-125级带双倍是1.5小时一级。这个过程在新区要15天左右可到125级。

在老区升级那就简单很多了，创建好号



后，让大号指导四次，这会有33级左右，再吃经验球吃满十个，在老区经验球随处可见，这样每个球大概一级多左右，吃满10个大概能到53级左右。

这时再吃填过密保的经验球（一定那个账号填过才能吃），这一吃就利害了，能从50一跃到67级，这时再分享好友经验，加那些120多级在练级的，然后再加那些要吃灵魂的好友，越高级越好，当他们全部一吃灵魂，你可以分享满满的经验，假如有10个好友在吃，相信从70级窜到100级不成问题。

再者就是向朋友借个经验装（记得要专业的双洞大宝石的那种，这样刷经验N快），再用大号的宠合到1级给小号用，这时去到迷宫用鼠标移到怪那估计不会低于1500%的经验了。100-110级为每15分钟一级，当然每次XP都要在220个怪以上，随机要多（记得绑个VIP这样可以随时随地打开仓库以便拿随机卷），150分钟下来就可以升到110级。再110-120级，每25分钟一级，再花上250分钟时间就可到120级了。

120-125级，就要每小时40分钟左右一级，记得要坚持，这样下来，估计你没什么时间7天内保证你上125级。虽然有点累，但只要你坚持，成功就在不远处。（在迷宫升级有不少装备会掉落，有时间就不要错过了，捡起来，或许有洞装呢，运气好的话双洞装也不一定哦）其实说了这么多升级的怎么才能少花钱升级呢？

其实不花钱升级也不难，就是时间长一些，平时去打BOSS之类的，新区就跑跑商，运运金币，但要记得在12点过后来跑商，不然很容易遇到路霸，哈哈那你就血本无归了。

平时打BOSS卖的宝石的MS，可以存起来，当有几百MS后，可以用来做点小生意，看看市场缺什么，然后谁有甩货的，你可以买下来，待物价提高后可赚双倍利润，这样轻松升级游戏，学学生意窍门，何乐而不为呢？





领取《电脑游戏攻略》专属VIP账号：

《电脑游戏攻略》的读者注册新用户（ID游戏账号内只存在1个0级人物）进入《梦幻西游》后，到任何服务器的建邺城[83，103]找NPC“幸运使者”输入序列号：

XZLP-MHXY-HJTG-YXTD

即可升级为专属VIP账号，获得额外神秘奖励！（不同ID可以重复领取，每个梦幻玩家都有惊喜大奖。）

更多新年惊喜，快登录：

http://xyq.163.com/csrhfab



■作者：羽洛 ■文编：朱朱 ■美编：小米

游戏类型 回合游戏
■运营公司：网易
■目前状况：终极内测
■官方网站 xyw.163.com

玲珑塔高分闯关心得

随着二星虎魄装备的普及已经天赋在实战中的应用，对于玲珑塔这一相对高端的PVE战斗，不少玩家已经从刚开始的死于3层四海龙王之手转变为将6层的四大天王击溃于手。更多的“黄金圣斗士”则反复在和玲珑塔的高分作斗争，在大话西游外传的官方论坛不断传出“记录分数屡次被破”的消息时，不少玩家也惊叹于他们的高效率通关实力。第一届官方竞技场联赛的玲珑塔竞技赛即将在2011年1月21日结束，本文将多位战斗在玲珑塔前沿玩家的心得集中整理，希望能对大家的玲珑塔之战有一定的帮助。

队伍配置：推荐配置为相对常态且中庸一些的队伍配置，白骨、地府、普陀、大唐、瑶池。高亲密的法系召唤兽肯定是必备的，对付玲珑塔怪物的高输出，必然采用以暴制暴的方法。

天赋配合：大唐官府的天赋技能横刀以及地府的天赋技能戳魂几乎成了快速扫塔的必备技能。

做好了一切的前期准备，那么让我们向玲珑塔进军吧！

玲珑塔一层

头目巨灵神三回合

第一回合：地府勾魂，普陀安抚，大唐驯兽，瑶池镇妖，白骨引魂主怪。这时标记1个小怪，宝宝全部单打这个标记小怪，一回合丢两个捆仙索。

第二回合：地府苍茫，其余门派继续单杀标记小怪，二回合再丢两个捆仙索。

第三回合：地府苍茫结束战斗。

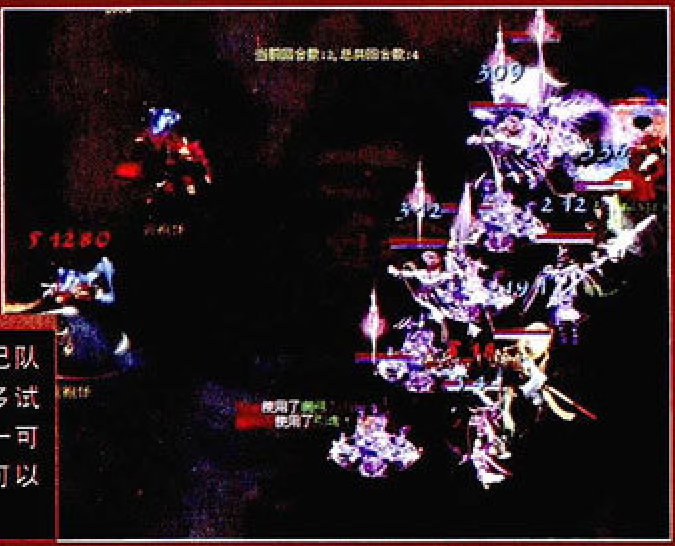


隐藏黄风怪三回合

第一回合：地府摄月，普陀安抚，大唐驯兽，瑶池风雷，白骨血煞，宝宝全部单打上面的怪。

第二回合：目标黄色披风的黄风怪，地府勾魂，大唐满弓，瑶池清冷，普陀金刚，白骨引魂，宝宝单打。

第三回合：地府苍茫结束战斗。



总结 很多玩家看到这样的打法觉得自己队伍的配置不够，这样杀不死，其实只要多试几次，都可以达到这样的效果，本层唯一可能对地府的要求高一点，正常队伍绝对可以用这样的方式过一层。

玲珑塔二层

罗刹：安抚、驯兽、血煞、飞沙、鬼眼。宝宝单打自己队伍没有的门派，例如本文采用的配置没有方寸，那么宝宝全部单打方寸的两个怪，一般都是两回合结束，输出高一些的队伍一回合就可以结束。

头目：这层最好能准备一个带开眼的敏宝宝，速度快过普陀就可以。

第一回合：宝宝开眼，地府勾主，普陀安抚，瑶池镇妖，大唐驯兽，宝宝点小怪群秒。

第二回合：普陀开眼，地府苍茫，白骨挂骷髅，大唐一般情况下是被混的，如果没被混的话可以出满弓，瑶池飞沙，宝宝继续群秒。





第三回合：百度或者瑶池良心，大唐铁骑，地府杀意，普陀视情况加血或者金刚。如果队伍输出够的话，不用刻意的采用什么打法，稍微注意一下不要让主怪在2回合的时候被地府苍茫死，那么三回合的时候小怪可以全死出隐藏。

隐藏千年鬼王：输出够的队伍直接可以引魂+横刀+苍茫三回合强杀主怪，输出稍逊色些的队伍可以前两回合打小怪，第三回合横刀加勾魂加引魂，因为前两回合已经打掉了小怪的不少血，所以第三回合主怪同生共死是扣血的，第四回合地府苍茫结束。

总结 这层如果不激活隐藏的话相信大部分队伍都会杀，而要激活隐藏的话则对队伍要求比较高，输出极致的队伍正常杀法，三回合就可激活隐藏结束战斗，而普通队伍可以等一个轮回，因为第三回合的时候主怪会使用技能，小怪全部满血复活，主怪回血隐藏。所以可以前两回合把主打的血不多的时候，第三回合开始火力全开清小怪，这样主怪在第六回合的时候才会再次使用技能，我们只要在第六回合之前有四回合的时间清掉小怪和主，这样隐藏就出了。

玲珑塔三层



小怪龙太子：配合好的队伍事先安排好可以不用草人直接开杀，这里我们要知道几个法术挑取目标的方式是镇妖挑取气血最高的，风雷、飞沙以及宝宝的群秒挑取气血比例最低的，杀意挑取气血最足的。第一回合在冰梦的辅助下，将输出平摊开来，做到法宝宝出手的时候场上有三只小怪的气血比例低于主怪就可以火力全开正常杀了。看起来很难，其实只要和自己的队伍多配合几次就可以了。

主怪四海龙王：正常杀的话可以一开始集中杀一个龙王，因为在第四回合的时候四龙合体，威力和防御都强化了，所以尽量在前三回合清掉一个龙王，阻止合体，然后再清小怪减轻压力。这里重点说一下隐藏的激活方法。四海龙王在第四回合的时候合体，且合体目标在合体前默认为东海龙王的目标，所以第四回合白骨点东海引魂，地府点东海勾魂，大唐对东海释放横刀，其他队友可以适当防御或者回血，因为速度都比主怪慢，出手时主怪已经合体高防，打不动了。第五回合大唐裂，地府苍茫，白骨可以给小怪挂骷髅。第六回合地府继续苍茫，大唐可以视情况楚歌或者拉血。而接下来的两回合同样按最大方式输出就好，而瑶池是打不动主怪的可以龙息拉怒或者辅助回血之类的。第九回合的时候合体会分开，所以一定要在第9回合前全力输出，当把合体巨龙气血打至一定百分比的时候，会出现龟丞相拿命一击结束战斗。



隐藏龟丞相：开场会出现六只龟丞相，杀法同镇妖第21关，必须两只一样颜色的怪同回合死亡，具体杀法就不说了，注意平均分配输出就好，比如地府勾杀一个，其余输出点杀另一个。

玲珑塔四层





点击二郎神会告诉你杀小怪的顺序，按照二郎神所提示的顺序击杀小怪。本层的隐藏激活要求是在7回合以内杀死4个小怪，也就是说其中一只小怪要在1回合内杀死，这个对队伍的输出要求极致，可以试试双瑶池的队伍，否则的话太难了，利用好骷髅和输出平均全高输出的法系宠可以做倒。

主怪二郎神：正常杀法一回合可以强化自身属性，二郎神会回收所有小怪加强自身属性。第二回合放出小怪，玩家输出全开，清小怪，二郎神每三回合回收一次小怪，回收的那回合可以用来调整和回血。

强杀二郎神：强杀对地府的要求比较高，输出够的话可以直接强杀二郎神，一回合横刀+勾魂+引魂+安抚，物理宝宝单杀主。二回合苍茫，两心。三回合苍茫。战斗结束。

隐藏麒麟：正常杀法，主怪会化身成一个队友的形象并继承他的技能，且队伍两个队友被封，提示一个小怪为可击杀目标。既然我说了这是正常杀法，那么必定有不正常的杀法，在伟大的玩家智慧面前，一切正常杀法都是浮云。进去之后直接引魂主勾主横刀，宝宝单杀主怪吧，二回合苍茫加输出基本上主怪一定死，没死的话三回合继续苍茫。这样不正常的杀法唯一的缺点就是会死两个队友，冰梦拉起来就好了。

玲珑塔五层

五层哪吒的正常杀法实在是太慢了，而且相对于隐藏杀法来说更难，所以建议杀五层的玩家还是选择隐藏杀法比较好。

五层的隐藏激活方式为在同一回合杀死5个哪吒，其实这个不难，因为要求是同一回合，不是第一回合，所以可以先把5个小怪都打至血皮，最后瑶池天雷收场，建议带一只敏宝宝，因为主怪会放技能天罗地网封印两个目标，第二目标选区场上速度最快的目标。哪吒的大火很是变态，几乎可以秒杀驯兽后的大唐，所以在输出的同时保全自身的存活也很重要。





隐藏齐天大圣：这个绝对比镇妖25关的猴子要厉害，不过值得庆幸的是，你可以选择防御三回合就算过。或者可以全带牺牲宝宝，每回合牺牲一个，白骨引魂加地府杀主，可以快速清掉小怪。

分身：杀分身就考虑队伍的实战配合了，几乎模拟了真实的PVP战斗，杀分身的时候要注意两点：一是要记得换PVP装备；二是先杀宝宝，否则分身的暗器会丢的你苦不堪言。

玲珑塔六层

目前已经有为数不多的几只队伍成功击破了玲珑塔六层，看样子七层的杨戬指日可待。六层上去之后会看到无数天兵战阵。这时我们要做的第一步就是破阵，打错的话会回到原点。本文第一次公开玲珑塔六层的地阵破阵方法，请切记5个数字：2、8、14、16以及25。至于这5个数字是干什么的，上去你就知道了，关于BOSS四大天王以及隐藏的激活方法，还是留给更多的玩家去探索吧。相信过不了多久一定会有玩家登上玲珑塔七层的！



■作者：阿鱼 ■文编：朱朱 ■美编：小彩

游戏类型	武侠游戏	■运营公司：搜狐畅游 ■目前状况：封测

■官方网站 ldj.changyou.com

对于看惯了帮会、联盟、军团等字眼的玩家而言，《鹿鼎记》记里的家族是一个比较陌生的事物。家族到底是个什么玩意儿？它能给我们带来怎样的好处？相信这是许多玩家颇为关心的话题。今天，就请大家跟随阿鱼的脚步，一起来揭开家族的神秘面纱。



小区聚餐种果树，后院杀怪捡金签

家族里的那些事儿

新人扫盲：家族揭秘


玩家在20级后可以在京师遏必隆处申请加入家族

40级后，我们就可以自行创建家族了，创建家族需要花费40金币。家族升级后，能够容纳更多的族员，升级家族会消耗金币与家族繁荣度。繁荣度由族员们的在线时间决定，在线时间越长，家族繁荣度越高。


拜访异人活动

拜访异人活动每周可进行50次，同一家族50级以上的族员，组队3人以上即可进行。族长发布任务后，接受任务的队员行动要一致。大家从龙掘之境进入对立服务器，在辽西或昆仑山口找到异人并完成材料加工后，一起回到本服，找遏必隆交付任务。任务完成后，参与者会得到金币、经验值以及家族贡献度奖励，家族资金也会增加。


▲ 每周六的16：00—17:00，家族可以参加三大主城内的资助商户活动。

捐赠值大于1000，且资助金额最高的家族，对该商户拥有一周的“合作”时间。在这期间，该商户会不遗余力地为你做广告，宣传你所在的家族。提高捐赠值的物品则需要在“家族后院”副本内获得。


▲ 每个家族可在明湖新村的家族果园里（270，470）种植金苹果树或玉桃树。

在果树成长期间，族员们要及时给果树浇水、除草、除虫，确保其健康成长。果树成熟后，必须在4小时内采摘。届时，家族资金会增加，最多可增加500金。同时，进行收获的玩家也能随机得到物品奖励。


家族聚餐

每周可在明湖新村广场举行一次家族聚餐，会消耗337点繁荣度和337枚金币。聚餐开始后，餐桌上会出现丰富的菜肴。吃掉菜肴，我们有可能获得大量经验值，也有可能触发意想不到的变身效果。聚餐时间为30分钟，30分钟内，菜肴品尝得越多，获得的经验值也就越高。

重点讲解：家族后院

接下来，笔者着重讲解一下“家族后院”副本的攻略技巧。“家族后院”副本经验奖励极高，过程有趣，最多能容纳45名玩家参与（5级家族），是颇受大家喜爱的经验副本之一。


家族后院

家族后院由家族长开启，每周可开启3次，每次会消耗家族83点繁荣度与83枚金币。家族长在开启后院时，可以选择是获得人物经验还是职业经验。后院开启后，家族成员可在遏必隆处进入，无需组队。10分钟后，家族后院入口会关闭，所以大家要抓紧时间，进入后院。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


进入后院

我们会在广场中央看到刘备、关羽、张飞3个图腾人像。将家族成员均衡地分为3个小队，分别前往3个图腾下面，等待倒计时完毕。


倒计时完毕后

三个小队一起发力，激活各自面对的图腾像，然后静待怪物来袭。激活图腾像需要大伙齐心协力方能完成，人数不够或步调不一致，都无法顺利激活图腾像。


图腾激活后

小昭所在的中心地段会出现一层层光圈，这就是我们经验的来源。进入光圈后，我们会得到一个“经验上涨”状态，持续时间为2分钟。2分钟内，即使我们没有位于光圈内，经验值也会不断上涨。


▲ 在我们获取经验值的同时，怪物会从6个方向袭击3个图腾像。

我们要做的便是走出光圈，击杀威胁图腾像的怪物。如图，此怪名为七杀，血多，防御高，但攻击力与机动性较弱，不是我们优先击杀的对象。此外，战斗时要留意自己的状态，一旦“经验上涨”状态消失，就要回到光圈，重新获取该状态。




怪物破军正在围攻图腾像

破军血少防低，但攻击力强，移动速度快，对图腾极具威胁，我们应尽快将其击杀。


▲ 星耀攻击一般，速度一般，但是它会召唤活体炸弹贪狼。

贪狼的爆炸力惊人，对图腾具有致命威胁，因此我们应该在第一时间将星耀与贪狼击杀。有群攻绝技的队员们，可千万别吝啬那点药钱，保护好雕像才是王道。


▲ 战斗时，怪物伏兵会随机出现在其中一个图腾附近。

这时需要队长根据战场形势，合理调配人手，确保三个图腾的安全。任何一个图腾被击毁，图腾保卫战就会失败，副本随即结束。


别忘记捡取地上的包裹

包裹中有神像，对着图腾使用神像，可以修复图腾，提高它的生命值。所以我们在战斗时，别只顾着奋力拼杀，还应该找机会修复图腾，确保它不被摧毁。


除了神像外，包裹里还有金、银、竹三种签子。

将这些签子捐赠给主城内的商户，可以提高捐赠值。


将来犯的怪物尽数击杀后，副本挑战成功。

玩家们可以去遏必隆处领取御赐信件，拥有御赐信件的玩家可以免费接取“吴三桂宝藏”任务。补充一点：如果要想最大限度地获取经验值，可以保留几只小怪暂不击杀。大家就呆在光圈里，偶尔用神像恢复图腾。时间拖延得越久，我们从光圈中获取的经验也就越多。

综述

看来家族里的生活也是相当有趣啊。闲暇时种树、聚餐、跑腿，无聊时去后院欺负一下怪物，这样的生活倒也有滋有味。左边是帮会，右边是家族，这就是我们在《鹿鼎记》的幸福生活。

漫谈《天龙八部》"非主流"系统

TL2.CHANGYOU.COM



■作者：阿鱼 ■文编：朱朱 ■美编：小米

游戏类型	武侠游戏	■运营公司：搜狐畅游 ■目前状况：新资料片
■官方网站	tl.changyou.com	

我们的生活是由无数个片段构成，游戏生活也是如此。在《天龙八部2》中，等级修炼、副本打宝、培养珍兽、跑商赚钱、交朋识友……无数个片段组合到一起，形成了只属于我们自己的精彩江湖。在这个庞大的江湖中，我们按部就班地重复着打宝、修炼、赚钱等主流片段。偶尔，我们也会遭遇一些"非主流"的游戏片段，虽然不如主流内容热门，但也能令自己的江湖生活更加多姿多彩。每一个游戏片段的背后，都有一个有趣的游戏系统。你若不信，就与我一同来品味一下《天龙八部2》中的几个"非主流"系统。

游戏片段 搞笑篇

杀星副本中，队员们正齐心协力，大战杀星李魁。突然，队长开口说话了："啊！李魁都没杀死，鲁志生又出现了。今天杀星出场的时间怎么这么快？少林，赶紧把我旁边的鲁志生引到一边去。"

没有人行动，少林玩家依旧与大伙儿一齐围攻李魁。

队长有些生气了："少林，听见没？要听指挥！快去引开鲁志生，不然一会儿要灭队。"少林玩家继续攻击李魁。

队长大怒，正欲怒斥少林的个人英雄主义，却听见一旁的峨眉妹子"咯咯"地笑着说："队长好幽默哦，把宝宝当成了杀星。"此话一出，全场哄笑。这时，少林玩家才慢悠悠地说道："队长，鲁志生是我召唤出来的珍兽宝宝啊。你看这宝宝，形象如此卡通，比副本里得杀星好看多了，你怎么会认错呢？""咯咯。"峨眉妹子又笑了，"估计是队长太敬业了，光顾着看杀星们头顶的名字了，没注意他们的外形。""嗯，就是！我们的队长很好很敬业。"众人齐声说道。队长无语。

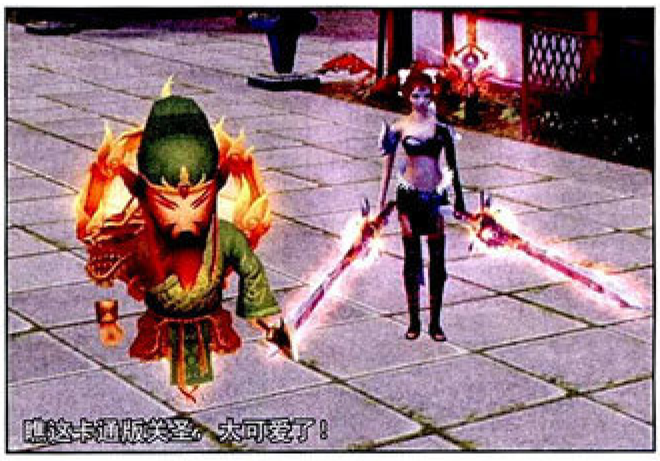


憨厚的鲁志生宝宝

内容曝光：杀星幻化系统



霸气的宋姜宝宝



瞧这卡通版关圣，太可爱了！

你是"敬业"的队长吗？是也没关系，不用感到尴尬，因为我身边的不少人都出过类似洋相。前些天，我的一位武当朋友还一脸不解地问我："杀星副本是不是出新内容了？怎么我看洛阳大街上好多杀星在飘。"我当时就被雷得外焦里嫩。

其实，对天龙生活稍微上心一点的朋友都知道，那满大街乱飘的"杀星"，是由玩家们的珍兽幻化而来，这是天龙2推出的珍兽新形象。闻名遐迩的十二杀星化身为卡通版萌物，陪咱们一起闯荡江湖。只要你的珍兽修为在85级以上，就可以进行幻化，变身为卡通版杀星。如果是已经幻化过的珍兽，也可以通过一枚"珍兽换颜丹"，在楼兰（109，121）云兮兮、苏州（87，142）云霏霏处随时改变外观。是选择帅气的林充，还是憨厚老实的鲁志生？这是个问题！

游戏片段 尴尬篇

华山绝顶，一对白发苍苍的神仙眷侣相依而坐。

男："纵横《天龙八部2》江湖这么多年，有太多令人回味的过去了。我第一次击杀的怪物是无量山的猿猴，参加的第一个闯关副本是珍珑棋局，战胜的第一个对手是明教弟子……"

女："亲亲，你记忆力真好。我再问问你，你知道我们成为好友是在哪一天吗？"

男："这个……"（语塞）

女："啊，这个都不记得？那结婚纪念日呢？"

男："……"

女侠愤然起身，拂袖而去。临行前，扔下一了一句冷冰冰的话语：“你和你的大侠回忆一起生活吧，奴家不和你过了！”


赶紧查查结婚纪念日，免得挨老婆的粉拳

内容曝光：成就系统

这位大侠也真是活该，连结婚纪念日都忘记了。想想还是我比较聪明，知道在“成就系统”里寻找各种江湖回忆。甭管是杀怪、入门，还是结拜、结婚，只要是在天龙2江湖经历过的事，都能在“成就系统”中找到相关记载。

在《天龙八部2》新增的成就系统中，玩家可以在人物界面其他分页里的打开成就界面观察自己已获得的成就和时间，还能看到自己尚未获得的成就，还可以选取其他玩家后右键选择查看成就与目标玩家进行成就对比。当我们获得成就时，附近频道会有系统发言，同时还增加了称号奖励。在完成某些特定成就后，可以获得特定的称号和相应的阅历点奖励！阅历点达到一定阶段，可以激活隐藏的属性能力哦。


杀怪，获得成就

有了成就系统，我们在天龙江湖里的点点滴滴都会被毫无遗漏地保留下来。等到我们成为大侠的那一天，再回过头来打开成就系统，回顾自己初出茅庐时的江湖事儿，注定别有一番趣味。

游戏片段 羡慕篇

大理城皇榜前，一大群江湖人士窃窃私语。

围观者甲：“紫禁城这个帮会太强了，竟然连续三次获得凤凰古城争夺战的胜利，连朝廷都颇为重视。我这就去申请加入紫禁城，大树底下好乘凉，嘿嘿。”


大理城皇榜前.JPG

围观者乙：“哇！XX获得重楼玉了。这小子是我们帮会的啊。他平日里老是哭穷，这下可发达了。

围观者丙：“这人人品太好了，竟然培养出那么极品的珍兽。羡慕嫉妒恨啊！”

皇榜上到底写了什么？为何每个人看到的内容都不一样？

内容曝光：服务器编年史系统

皇榜上刊登的乃是服务器编年史，记录着天龙江湖的风云人物、风云故事，供天下人瞻仰。服务器编年史分为三大类：千秋霸业篇、开天辟地大事记、旷世奇闻史。

千秋霸业篇，按照时间顺序，记录了每次凤凰古城争夺战的结果、傲视群雄第一人（服务器中等级、心法、修炼综合实力最强的玩家）、重大的帮会发展历程（包括帮会升级成5级帮；5级以上的帮会创建同盟、加入同盟、退出同盟等行为）。上榜次数最多的三个帮会，将被认定为“风云帮会”，其名字获得前端显示。

开天辟地大事记，按照具体事件的分类，记录了服务器内有开创性意义的大事件，包括创建帮会、玩家商店的历史；重楼、大风的诞生史等。上榜次数最多的三个玩家，将被认定为“风云玩家，”其名字获得前端显示。


千秋霸业展示栏

旷世奇闻史，按照具体事件的分类，记录了和玩家生活紧密相关的日常事件，包括极品珍兽的繁殖、极品手工装备的制作、等。上榜次数最多的三个帮会，将被认定为“风云帮会”，其名字获得前端显示。


这人1个月内收了9名徒弟，真厉害

三个大类，将天下事尽收其中。我们可以到大理（131，117）与苏州（148，98）的“编年史”（皇榜）处查询，也可以通过人物界面的“其他”命令，找到“服务器编年史”选项，膜拜各路英雄。以英雄为榜样，扬名立万，只在今朝！

游戏片段 嬉笑篇


这耳光扇得可真狠

苏州城大街上，一位“河东狮”正在教训她的“陈季常”。

“河东狮”：“刚刚在刷‘跑跑’副本的时候，你为什么要和那个狐狸精打情骂俏，还送她定情信物？”

“陈季常”：“老婆大人，我冤枉啊！那峨眉说她没蓝了，我给她几瓶蓝药，也是为了咱们副本战斗顺利啊。怎么能算是定情信物？”

“河东狮”狠狠地给了眼前的男人一耳光：“你还敢狡辩？给老娘跪下，好好的反省一下。”

“扑通”一声，“陈季常”果真顺从地跪下了，眼里包含着委屈的热泪。

内容曝光：双人动作系统

这不是在拍戏！这是《天龙八部2》中的真人真事。两位主角是我的朋友，他们在现实中也是夫妻。平日里，这两夫妻就喜欢在游戏里吵吵闹闹，开个玩笑。苏州城大街上发生的故事，只是他们游戏生活的一段小插曲而已。

你也许有些不解：“他们两人的动作表情为何会如此丰富？又是打耳光，又是下跪的。天龙2里有这样逼真的动作吗？

以前没有，但现在有了。《天龙八部2》推出了许多新奇有趣的双人动作，比如亲昵无比的相互依偎、悱恻缠绵的背后拥抱、侠肝义胆的运功疗伤等等。相比之下，属于“野蛮女友”系列的打耳光、下跪等动作，就只能算是小儿科，不足为奇了。

综述 类似的游戏片段还有很多，这里就不一一列举了。我一直认为：游戏的最大魅力并非仅仅局限于等级、装备、金钱、战斗等主流元素。当我们不厌其烦，一次一次又一次地重复着游戏的“主流”元素时，那些曾经被我们忽略的“非主流”元素，或许会成为一种全新的调味剂，带给我们与众不同的新感觉。你说呢？

■ 文编：肥龙　■ 美编：咖啡



游戏类型	仙侠游戏	■运营公司：腾讯 ■目前状况：开放性测试
■官方网站	xxz.qq.com	

一个新手应该知道的事

之一 新手必备常识

首先介绍下仙侠一些基本常识：

■仙侠精灵

仙侠精灵是玩家在仙侠传中专属的一小守护神，给仙侠精灵补充过灵气以后，仙侠精灵可以为玩家带来诸多的福利祝福。相当于半个仙侠VIP。

精灵祝福：

1、当仙侠精灵灵气充足时，会给玩家带来诸多的祝福。
2、每天圆满完成20次师门，获得1次圆满师门计数，可获得日奖励的储备金和经验。
3、每周圆满完成师门5次，可获得周奖励的储备金和经验。
4、队伍组满5人，且队伍中有3个或3个以上队员的仙侠精灵有灵力时，在进行打怪、师门任务、打太极、武师授拳、宝壶点兵等活动时，全队玩家均会额外获得5%的经验。

福利返还：

每次成功为仙侠精灵补充仙侠精魄，均可获得一个精灵锦盒。开启精灵锦盒需消耗3个财富水晶，并且每个月只能开启4个。仙侠精魄可在商城或广陵城的宝钞物品交易商钱百万处购买

■角色元气值

角色元气值是支撑玩家游戏行为的基本消耗，普通玩家在线每天恢复3小时，VIP玩家每天恢复6小时，每5分钟恢复一次，元气VIP可在商城购买“聚元丹”开启。等级越高角色元气上限值越高，恢复量越大。另外可购买元气水瞬间回复一定元气值（商城有卖），每天最多使用3个。

消耗元气的操作：

1、门派回程术
2、世界喊话
3、武器、防具、饰品打造
4、制作点化油、重塑卷轴
5、生产作坊物品
6、帮派技能死亡复活
7、元气可在广陵作坊管事处打工或在玩家作坊店出售消耗



■每周活跃度

完成宝典部分活动可获得活跃度，活跃度可用来领取一定福利。

每日可获得活跃度：



师门任务：1点/次*20
天降魔兵：5点/次*N
桃之夭夭：10点/次*2
副本：20点/次*2
无双：20点/次*2
四站之台：20点/次*2
门派闯关：20点/次*2
千军破：20点/次*2
宝壶点兵：5点/次*3
每日活动（熊猫快跑等）：20点
活跃度每周日晚12点清零。

活跃度可兑换：

1、每天消耗60点活跃度可在广陵宝钞商换取200宝钞。
2、消耗活跃度可在广陵化金使者处把储备金换成游戏币。



■职业技能

每个玩家进入游戏，选择自己心仪的门派后，最先考虑门派技能：

1、门派技能在门派师尊处可以学习。
2、学习门派技能需要消耗经验、金钱（优先消耗储备金）
3、每个门派有3个流派，每个流派的技能有武器限制，在学习之前定好自己学习的方向，单修或者双修，不要乱点技能
4、每10级一个阶段，升级需要指定技能到一定等级。

注：1、每个门派都有3个入门，此处只需要一个到就可以。
2、天书是星华宫和九重天的，逍遥叫要术，天道叫兵书。
3、战卷是天道的，逍遥叫秘卷，九重和星华叫宝鉴。

■金钱来源

仙侠的金钱分为2种：游戏币和储备金，游戏币可交易可买任何东西，储备金是优先用于学习技能不能交易的。

1、场景任务奖励游戏币和储备金。
2、每月开启第四次精灵锦盒，可获得游戏币10金。
3、每天完成师门任务可获得储备金和游戏币（精灵玩家有加成）。
4、每日完成九转星运，可获得储备金奖励（精灵玩家有3倍加成）。
5、可在广陵作坊管事处打工（储备金），或在玩家作坊店出售元气（游戏币）。
6、每日30次运粮任务可获得储备金。
7、每周活跃度可在广陵化金使者把储备金转换游戏币。
8、可在广陵商会开个属于自己的小店，卖东西赚钱。
9、可学习生活技能（打造、点化油、重塑卷），生产出售赚钱。

之二 快速赚钱升级

最有价值的关注点：

1、需要打怪的任务，可以就近组队合作完成，一人打怪全队共享，任务完成更快速；
2、如遇需要打首领的任务，由于新区人数较多，可组队合作，并把宠物设置“主动攻击”状态，可以快速抢得任务怪；
3、仙侠精灵：15级和30级升级礼包各送一个仙侠精魄，开通仙侠精灵可获得精灵锦盒；每月最多可开4次锦盒，共获得12400宝钞+10金游戏币（流动金，可买药可交易）+40个宝石礼盒（升级、百炼、杀人必备），仙侠精灵玩家组队有经验加成（精灵玩家优惠多多）；
4、捉宠人太多时，周围转转，别一个地点死等；
5、人物升20级需要门派入门等级10级；
6、Q键打开仙侠宝典，可查看每日可做任务和活动。每日完成九转星运3个任务，即可额外领取九转奖励，大量金钱和经验；

最值得了解点：

1、游戏分为4个门派，12个流派，每个流派技能必须装备指定武器才能使用，选择适合自己的门派加入。加入门派后获得“门派回程术”可快速传回门派。
2、加入门派以后可传送至广陵，开始场景任务旅程。
3、人物当前经验最多可累计存储升级经验的5倍，满后不再获得经验。10级以后需要手动点升级。
4、15级后可在门派接取师门任务，30级以前每天10次，30级以后每天20次。
5、师门任务所需作坊物品可在作坊学习技能生产，也可在广陵商会其他玩家店铺处购买。
6、玩家20级后可在广陵商会处开一个属于自己的物品店或宠物店。
7、玩家20级后可在广陵“宋光普”处接取兴亡任务。
8、人物元气值是支撑玩家游戏行为的基本消耗，普通玩家每天恢复3小时，VIP玩家每天恢复6小时，每5分钟恢复一次，元气VIP可在商城购买“聚元丹”开启。等级越高角色元气上限值越高，恢复量越大。
9、世界频道发言需要等级20级，并每次消耗一定元气。
10、20—25级可在龙战窥天洞门口“重光”处接取重复任务，可重复进洞刷任务得经验，在25级时可存经验继续刷窥天洞，点满升30级技能、存满5倍当前经验直接升29级。
11、人物升30级需要门派入门等级20级。
12、每5级升级礼包赠送的天工物卷、神兵系谱、天星石，可在广陵天工处学习技能打造装备，也可在其他玩家代工摆摊处代工。
13、30级后可在广陵接取跑粮任务，得储备金，每天30次。
14、完成部分宝典任务可得活跃度，活跃度每周一清零，广陵北门化金使者可消耗活跃度把储备金转换游戏币。
15、10级以后可以到广陵作坊“公输辰”处玩家作坊店内出售元气换取游戏币。

之三 核心玩法——九转星运

首先介绍下九转星运：

九转星运，是按等级段将每个等级段指定的几个活动随机组合，每日凌晨12点更新，每次随机3个活动，只要完成每日九转星运随机活动，就可以额外领取较大的经验礼包和大量的储备金。

玩家从20级开始每天完成九转星运任务，除得到活动本身奖励的经验之外，还能得九转星运额外奖励。可以拿到全天总活动经验的70%左右，经验性价比最高，当然其他非九转活动可选择做或者不做。

九转星运的活动和奖励：

20级：师门任务+武师授拳+宝壶点兵（20级为固定3个）；
30级：师门任务+桃之夭夭+四战之台+门派闯关+运粮3次+窥天瘟魔境（随机3个组合）；
40级：桃之夭夭+四战之台+门派闯关+万魔门天地劫+千军破+仙侠无双（随机3个组合）；
50级：桃之夭夭+四战之台+门派闯关+拜火圣地+千军破+仙侠无双+心灵道场（随机3个组合）；
60级以上：和50级一样。

奖励：

20-29级：
非精灵会员：1000铜*完成个数
精灵会员：1000铜*完成个数*3

30-39级：
非精灵会员：3000铜*完成个数
精灵会员：3000铜*完成个数*3

40-49级：
非精灵会员：3500铜*完成个数
精灵会员：3500铜*完成个数*3

50-59级：
非精灵会员：4000铜*完成个数
精灵会员：4000铜*完成个数*3

综上，九转星运是每日必做，冲级必备。

之四 小白扫盲

■传送指引

新手习惯了自动寻路，其实有很多地方可以用传送即可快速到达，节省时间：

1、苍穹之石出生后可选择星界1-8，选择人数更少的传送，可以快速度过新手阶段。
2、在10级进入广陵后，通过广陵中间“门派传送仙子撇月（502，511）”可快速传送到各大门派。
3、广陵中间“传送仙子翡羽（511，504）”可传送至龙战之野和各大主城。
4、加入门派后获得技能“门派回程术”，用此技能消耗一定元气可快速回到自己所在门派。
5、师门任务时可通过“门派传送仙”传送广陵、星界、其他门派。
6、师门任务接到门派试练任务时，可通过“闭关传送使者”传入副本完成任务。
7、加入帮派后，可通过广陵“帮派传送仙虹曜（285，436）”处传入帮派地图。
8、非红名玩家可通过“监狱管理员撒木木（289，550）”处传送进入监狱探监。
9、通过广陵“太极宗师杨形意（327，560）”可传送进入太极地图修炼太极宝典、参加每日擂台赛。
10、“摇钱树的种子”可通过广陵“农庄引路使者杨小农（283，444）”处进入农庄地图使用。
11、广陵青龙、白虎、朱雀、玄武四大门处，均有驿站马夫可互相传送。
12、升级礼包中赠送的“灵媒晶石”可记录坐标点，定点传送，每次消耗一个“灵媒精华”。
13、野外复活点均设有传送仙子，可传送至附近主城。

NPC指引：

1、师门任务如需要作坊物品，可至广陵“商会管事金满库（445，694）”处玩家店铺购买。
2、X键打开宠物和坐骑面板，可拖动宠物和坐骑放入快捷栏使用。
3、广陵“天工技能师傅墨小二（745，444）”可学习武器、防具、首饰打造和重塑、点化等生活技能。
4、“作坊管事公输辰（592，746）”可学习四大作坊技能。
5、20级礼包赠送“鬼天顽玉”可在广陵“天工强化师墨有常（744，412）”进行百炼装备。

■文编：肥龙 ■美编：咖啡



游戏类型 3D 暗黑风格

■运营公司：金酷游戏

■目前状况：公测

■官方网站 m2.sdo.com

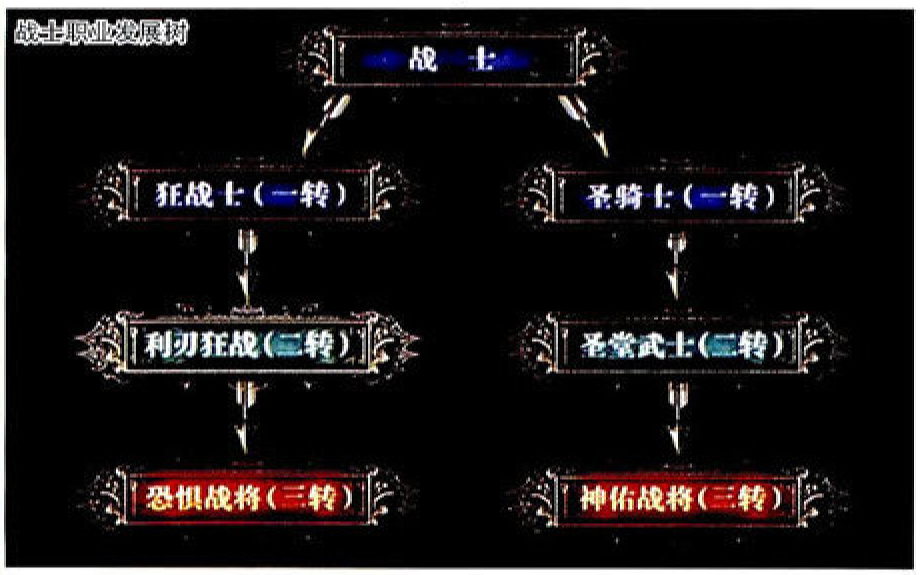
二转职业解析

利刃狂战篇

《魔界2》的战士是非常受玩家欢迎的一个职业，不仅因为他输出高，同时拥有的详细分支也为玩家们不同的喜好提供了多种选择。目前，大部分玩家都已经到了二转的关口，而在一转中选择狂战士的玩家将迎来一次职业能力的大跳跃——晋升利刃狂战。

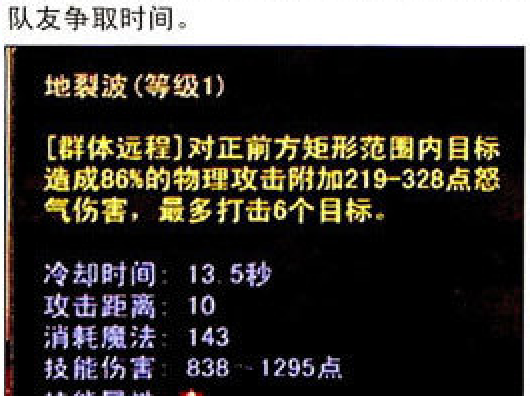
利刃狂战如其名字一样，是战斗中的攻击尖兵，他的任务是冲入地方阵营，如一把利刃直刺敌人心脏。原有的狂战攻击技能将得到大大加强，同时，利刃狂战将拥有更多强化一转攻击力的被动技能。范围技能和追杀、控制技能的加入将让利刃狂战在战斗中犀利无比。现在，就让我们提前领略一下利刃狂战的犀利技能吧。

战士职业发展树



■强力范围攻击技能尽显群杀战力

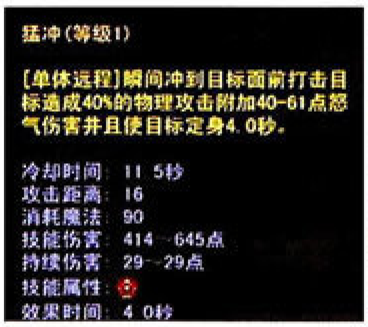
在《魔界2》，战士不仅是单扛BOSS的进攻利器，也可以成为群杀小怪的绞肉机。地裂波技能让利刃狂战能够攻击前方最多六个目标，这种攻击方式在面对副本小怪集群冲击时尤为有用，可以将小怪拉住对远程输出队友争取时间。




地裂波技能效果

■快速冲锋击晕技能，利刃狂战制胜PK的看家本领

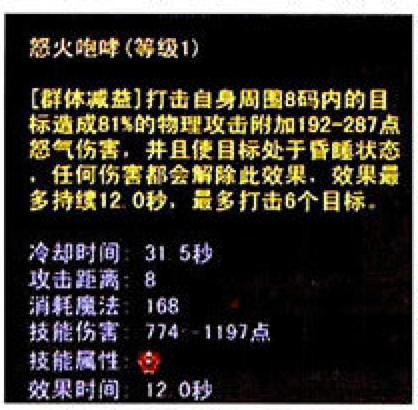
作为战士的一项看家本领，冲锋技能让战士能够在和首领单打独斗或PK远程输出时瞬间获取战场主动权。同时附加最多4秒的定身效果，这对于拥有强力输出的战士来说，秒掉一个小首领基本不成问题。




猛冲技能效果

■范围击晕效果，群体控制能力现身

如果说单个击晕不够犀利，那么二转将出现的群体击晕一定能够让战士们热血沸腾。如果说，各种击晕效果的加入是保持战士在队伍中核心地位的基础。而怒火咆哮则是这基础中的核心，想像一下，在队伍被集群小怪淹没时，战士一声怒吼将周围怪物统统击晕长达12秒，无疑能为队伍争取必要的生存时间和足够的输出空间。




怒火咆哮技能效果

除了这些技能，狂战在二转时将最多可以获得8个技能，攻击能力将得到全方位的提升。喜爱冲锋陷阵的玩家一定可以在利刃狂战身上体验到热血征战的乐趣。

圣堂武士篇

作为《魔界2》的一个强力职业，战士一直以犀利的进攻或强劲防守著称，一转之后，战士职业分为偏向犀利进攻的狂战和偏向强悍防御的圣骑士。而在接下来的二转，两个分支的职业特色将进一步得到凸显。

狂战士的输出将更加强大并将获得范围输出技能；而圣骑士将拥有更加多样的防御手段，并将逐步获得弱化对手进攻的技能。一转后，圣骑士


战争咆哮

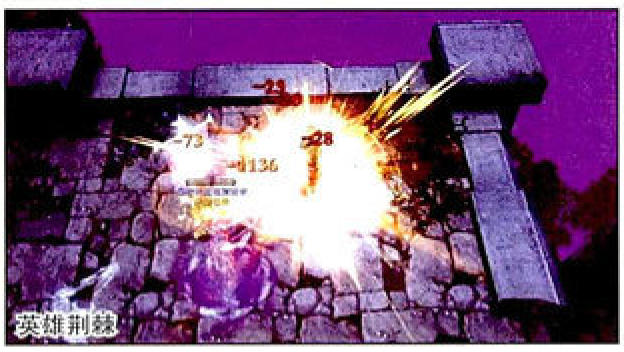
逐渐成为团队的防御核心，同时拥有强大的控制技能。二转成为圣堂武士后，在加强原有防御能力的基础上，增加了拉怪技能，进一步增强了控制怪物的能力，圣堂骑士在扛住怪物群体攻击的同时能为远程创造更多输出时间，成为支持团队前进的坚强柱石。同时，防御能力、生命力也得到了大大加强，并且可以削弱对手进攻。总共8个新技能将塑造全新的防战角色，下面介绍最具特色的三个技能。

	战争咆哮	33	战士系	圣堂武士（二转）	群体减益	对自身周围目标造成基本伤害附加神圣伤害并且使目标攻击间隔上升，该技能有一定的几率吸引怪物的注意力。
	嗜血攻击	40	战士系	圣堂武士（二转）	连击技能	打击单体目标，造成物理攻击附加神圣伤害，同时在攻击的时候吸取生命。

作为圣堂武士超强防御的体现，新技能“嗜血攻击”不仅可以造成对手伤害并能够在PK中吸取对方生命，相当于双倍攻击力。该技能需要在40级时学习。

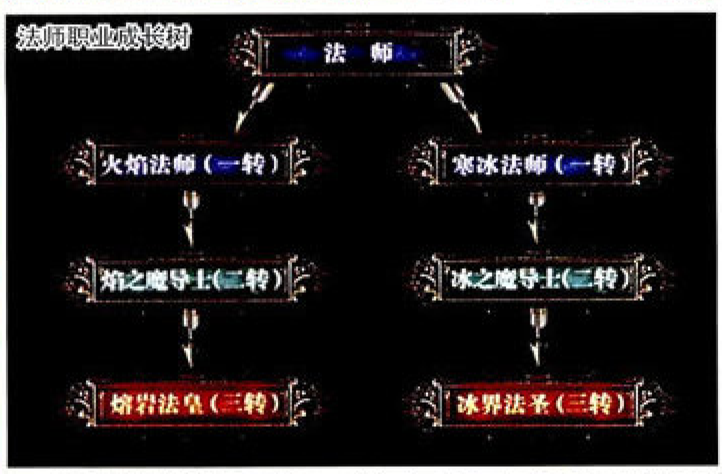

圣堂武士的“乾坤大挪移”——嗜血攻击

	英雄荆棘	43	战士系	圣堂武士（二转）	单体增益	一定时间内每次受到攻击都会回馈攻击者伤害。


英雄荆棘

英雄荆棘之于圣堂武士就相当于“以彼之道，还施彼身”之于慕容复，这个技能在自己受到伤害时能返还对手伤害，让对手忌惮对自己下手。该技能要在43级学习。

冰之魔导士



作为法师的一个重要分支，冰法一直备受“控制流”追逐，各种减速、晕眩、睡眠技能让对手打不到，逃不掉。在《魔界2》中，冰法职业将这种经典的玩法给很好地传承了下来，并加入了具有暗黑特色的元素。

玩家在一转中获得的各种控制技能在二转中将得到全面加强，同时加入了在国战、公会战等大型PK中能用到的控制技能。在团队作战中，冰法是团队强力的控制高手，能够为近程职业创造近身机会。现在，就让我们感受一下二转之后冰法新技能的风采吧。

■冰环——群体减益

创造更多输出时间，成为支持团队前进的坚强柱石。同时，防御能力、生命力也得到了大大加强，并且可以削弱对手进攻。总共8个新技能将塑造全新的防战角色，下面介绍最具特色的三个技能。

■冰之结界——大型PK群控技能

这是冰法在二转后将获得的在大型PK中有用的控制技能。该技能以自身为圆心，将周围一定范围内的目标减速，控制效果相当犀利。而正是因为冰之结界的存在，让冰法在国战场上常常作为紧跟狂战的控制主力，为战士的冲锋制造机会。

■冰魔法盾——生存之根本


如此之近！

随着等级的提升，玩家所面临的生存压力也将逐渐加大，而几乎在任何游戏的法师职业中都不可少的魔法盾，在《魔界2》中同样得到了体现。魔法盾不仅具有极具威慑力的外观，同时也能抵挡强力的攻击。

在法师二转时，将获得上述三个技能在内的总共八个新技能，增益、单体攻击、群控、睡眠等技能的加入将冰法的职业水平提升到新的高度。而喜爱控制的玩家也将越来越明显地体验到《魔界2》冰法控制的特色和乐趣。

焰之魔导士

在《魔界2》中，法师是一个将全身心投入到对元素与灵能的掌握与运用之上的职业。他们常常以绚丽的攻击或坚固的防守让对手进无可攻退不能守。同战士职业一样，一转之后，法师也向偏重攻击的火法和偏向控制的冰法分化。而二转将继续加强两个分支的职业特色。

而作为偏重凌厉攻击的火法，焰之魔导士是一个拥有高输出的远程职业。并且，二转也将为首次为火法带来控制技能，将生存能力提升到新的台阶。各种眩晕、睡眠、击退效果让法师能在危急时刻获得宝贵的恢复时间。

同时，在PK方面，一转时获得了击退和昏睡技能将在二转得到加强。同时，将获得一些新的带有击退效果的技能，如火环，在造成伤害、减速的基础上，还有很大几率附加击退效果，作为一个群体攻击技能，火环技能无疑将为火法提供更多“放风筝”的机会。

	火环	30	法师系	焰之魔导士（二转）	群体攻击	打击自身周围的所有目标造成魔法攻击附加火焰伤害并且降低目标魔法防御和移动速度，该技能有很大的几率使目标击退。

而另一个强力的攻击技能，暗焰冲击技能可以在造成伤害的同时将对手击晕，为打出华丽的连招预备充足时间。同时在被BOSS贴近身时也是重要的防卫技能。该技能在33级便可以学习。

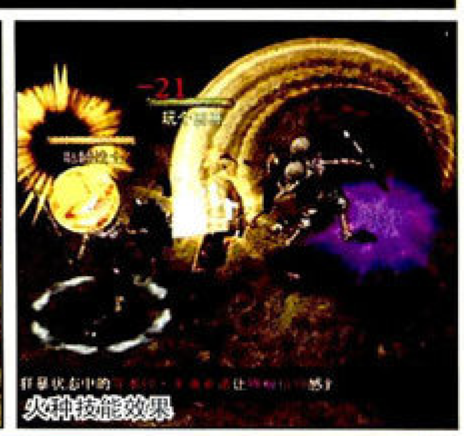
	暗焰冲击	33	法师系	焰之魔导士（二转）	单体减益	对单体目标造成魔法攻击附加火焰伤害并且使目标一定时间内处于眩晕状态。

除了这些即时的技能，火法还将拥有一个具有持续效果的伤害技能火种。顾名思义，该技能可以在一个敌对目标身上埋下一个火种，一段时间后造成魔法附加火焰伤害。这在面对血厚的BOSS时尤其有用。

	火种	37	法师系	焰之魔导士（二转）	单体远程	在一个敌对目标身上埋下一个火种，一段时间后造成魔法攻击附加火焰伤害。



暗焰冲击绚丽的技能效果



火种技能效果



一周主题活动 快速升级天天乐

游戏类型	3D魔幻
运营公司	完美时空
目前状况	纪元公测
官方网站	shenmo.wanmei.com

■作者：冷千指 ■文编：小P羊 ■美编：小杰

说到《神魔大陆》最值得一玩的游戏内容，必然要提到每周循环的主题活动。参与每天不同的主题活动，玩家不但可以获得丰厚的收益，顺便还能锻炼队伍的默契度。本期就为大家详细介绍一下这些活动，希望对还没参加过的朋友有所帮助。

周一 海威要塞

周一的主题活动“增援海威要塞”属于副本活动。该活动奖励大量的经验和重新鉴定道具“蓝色潜能之卷”，为此极有参与价值！

活动开启时间：每周一晚上19:30——22:30

参与等级要求：15级以上

活动参与方式：组队参与活动，活动入口在自由港西门附近的“狮心骑士团书记官”巴尔贝德处。与该角色对话就能被传送到活动副本中。

队伍构成

既然是副本活动，首先便要组成六人队伍进行挑战。需要注意的是，因为“增援海威要塞”中的怪物数量相当多，为此笔者推荐的队伍搭配是一坦克、一个半治疗、三个半输出的队伍。其实此副本的头目怪还是相对简单的，所以无论是战士还是守护者都可以担任坦克的工作。


实景截图——海威要塞

而由于副本怪物众多，只靠一个牧师治疗的话可能比较危险，为此建议再组一个吟游诗人或者鲜血系的血魔作为辅助治疗。至于队伍的其他成员，就尽可能的组群体输出伤害较大的法师、火枪手吧！

副本打法

进入副本后，直接兵分两路从城堡的两个出口向前推进，并在三岔路口集合。届时，怪物会在三岔路口前的一个祭坛处刷出。而只要你的队伍够强力，完全可以在此处关门打狗，无需依靠身后游戏人物士兵和攻城机械帮忙。打怪的过程中，城堡里会有偷袭者进入，这时就由血魔或者火枪手迅速回防，一定要保住莫林不死，不然副本直接失败。

“增援海威要塞”的奖励将按照队伍的表现来发放。副本中，非玩家角色死伤越少，奖励越高，如果非玩家角色毫发无损，队伍将得到3S级奖励，并获得大量经验以及五个“蓝色潜能之卷”。



周二 永恒信念

周二的主题是信念，故而主题活动的名称也叫做“永恒信念”。参与这个活动的玩家不仅会获得非常丰厚的经验值奖励，还能获得阅读后直接获得经验的“《神谕》残章”。为此对于有心快速升级的朋友而言，每周二的主题是绝不可错过的。

活动开启时间：每周二晚上20:00

活动参与方式：活动开始后，大家可以组队前往自由港的金狮公爵处领取任务。


金狮公爵瓦西里

队伍构成

“永恒信念”的打法也偏向于群怪，所以队伍的基本配置可以参考周一海威要塞的队伍。这里建议大家不妨组成固定队，完成每周的一系列任务。由于此活动不同级别所接的任务各有不同，这里着重为大家介绍20级以上的任务。

活动打法

20-39级，可以在堆塔镇接到任务“推倒遍布在遗忘之海的石像”。由于此任务有时间限制，所以队伍中的成员要约好时间同时领取任务，然后通过堆塔镇的传送水晶传到遗忘之城。

特别一提，这些石像主要出现在遗忘之城的城墙附近。挑选一个人相对少的地方后，队伍里可以由战士、牧师、诗人等职业推倒石像，石像倒掉后，就会出现一只怪物，将这些怪物引到一起，让群攻职业消灭它们，所杀的怪物越多，得到的经验就越多，不过一定要记得在任务时限内提交任务，否则就竹篮打水一场空了。


遗忘之海的石像

40-50级，锡月林地任务与遗忘之海任务类似，任务怪密集分布的地点是爱神泉附近。不过这里需要用道具“黑暗克星”开怪。

50-60级，则需要到遗忘之海的月牙泉附近击杀水晶守护者。

需要注意的是，即使玩家已超过40级，也能做堆塔镇的石像任务。为此你大可以把不同级别的任务都打一遍来获得丰厚的经验报酬。另外，由于这个任务的经验奖励特别丰厚，时间限制又短，所以在活动的过程中常常出现争夺场地的情形，故而笔者建议大家九点以后再接任务，从而避开人流高峰。

当以上任务完成到一定数量时，遗忘之海将出现四大巫妖，有实力的队伍可以去尝试挑战，可以获得相当不错的装备、经验以及称号。四大巫妖全部击杀完毕后，第二天的十点半还将出现“双子大帝”，杀死他们后有很大几率获得60+极品紫色武器，不过这两个头目怪可不是一个队伍可以推倒的，有实力的大公会不妨尝试挑战一下。

周三 狩猎节

周三的主题活动依然在晚八点开始，这回，已经通过前两天的活动组成固定队伍的朋友们又可以参加狩猎节了！狩猎节中，大家可以凭借手中的狩魔宝石和探险家技能去捕猎阴影怪物。活动也依然会提供大家大把的经验奖励。

活动打法

狩猎节分两个场地，分别是遗忘之海和锡月林地。在这个活动中，大家可以狩猎普通怪物或者头目怪物。狩猎普通怪物时，会随机获得怪物的皮、骨、肉，集齐一套便可以换取一个狩猎徽章。普通怪物还有一定的几率掉落稀有道具，凭借此道具可以挑战狩猎节的头目，而挑战成功后，参与挑战的每个玩家都可以获得10个狩猎徽章。当你的徽章积攒到10个以上时，可以到对应角色处换取奖励，徽章越多，奖励也越多，最多可以用100个徽章换取大量经验。



锡月林地

这里还有一个小窍门，可以让大家在活动中多赚几枚徽章。一般而言，要是六人团中的所有成员都按规矩一同领取任务参加活动，那么在活动结束后，往往只能获得50个左右的徽章。为了获得更多的奖励，不妨先由三个队伍成员接取任务，待任务完成后再由另外三个成员接任务，这样就有六个人帮助三个人打任务，一般在任务时间到后，人人都可以获得100个徽章的最大奖励。

周四 探索的奥秘

到了周四，一周的时间已经过去大半了。大家都期盼着在周末好好放松一下，为此这一天的主题任务也非常轻松，不必队伍配合，单人就可以完成！



活动打法

每个周四，大家都可以去自由港找图书馆的阿玛拉·星塔领取活动任务，阿玛拉会在16张怪物图鉴中随机发给你一张。这张图上并没有怪物的名字，不过如果你对它足够熟悉，应该可以凭借它的外表判断出这是什么怪物、在哪里可以找到。找到怪物后，击杀它们有几率获得魔法指环，按照指环提示的激活方法激活后，就能获得残光之华，再将其交还给阿玛拉后就能获得大量经验。



自由港



大陆图书馆

周五 狼人入侵

如果你在周五晚上走出自由港的城门，你一定会觉得此刻的自由港热闹非凡。因为这一天的主题活动是“狼人入侵”，为此，自由港外满是前来进攻的狼人军队和正在做任务的玩家。

活动打法

“狼人入侵”依然可以沿用前几天的固定队伍，我们在周五晚八点走出自由港西门后，就可以看到西门多出了一队人物，此时，找其中的瑟琳娜交谈就可以参加活动。活动开始后，大家可以接到三个任务，分别是消灭不同种类的狼人。由于参与活动的玩家众多，怪物就显得比较脆了。而这个活动的关键点就是抢先下手，第一个打到怪物！因为怪物要是被其他玩家打过的话，你再怎么努力也是为其他人做嫁衣裳。为此活动非常考验输出职业的反应速度，反应快的队伍往往只花半小时就能收工。

三个起始任务各做完三次后，还可以接到第四个任务——击倒狼人头目。不过，这个头目也非常脆弱，往往刚刷出来就被附近的玩家每人一个技能秒杀掉。好在头目怪死后会刷出任务物品，这个物品以矿的形式出现，所有人都可以挖，所以只需站在头目刷新点附近，就能轻松完成任务。

周五的活动依然奖励大量经验，还有随机出现的卷轴，打开后会在世界频道得到科莱斯总督的奖励，非常拉风。

周六 欢乐的周末



游乐场小丑

到了周六，辛苦了一周的大家都需要放松一下了。周六的主题活动有两个，一个是噩梦游乐场，相信所有玩过《神魔大陆》的朋友对此副本都不会陌生。在周六这一天，游乐场举行大酬宾，所有奖励都会翻倍！一趟游乐场下来，经验、金钱都会大丰收，轻松又愉快！

而另外一个活动“拯救大水车”则在遗忘之海的堆塔镇进行。由于镇子外的大水车被暴风军团放火焚烧，玩家们就需要拿着水龙头前去救火。这个活动还是建议大家组成六个人的队伍，并等队伍集合好后一起接任务。活动的玩法倒也简单，根据提示信息，一步步扑灭大水车上各个部位的火焰，就能轻松完成任务，得到大量的经验奖励。不过由于灭火时队员容易被烧伤，所以队伍里的奶妈一定要看好大家的血量，防止出现悲剧。

《神魔大陆》的每周主题活动可以说是经验丰富又轻松，非常适合休闲玩家参与。另外，通过主题活动还能获得许多游戏成就！为此，想要在《神魔大陆》中过得舒服的话，你可以不去刷地元素、冰元素，也可以不必每天去裂隙副本苦苦升级，但是一定要完成主题活动，那将使你的游戏生活更加轻松、有趣。

神鬼世界
SGSJ.WANMEI.COM

游戏类型 2D魔幻
■运营公司：完美时空
■目前状况：内测
■官方网站 sgsj.wanmei.com

■作者：老鸭 ■文编：小P羊 ■美编：小杰

打造不败圣骑士！圣骑士养成分析

圣骑士在大部分魔幻游戏中，都被塑造为一个高防职业，其特点就是抗揍！在《神鬼世界》中，因游戏还处于初期发展阶段，圣骑士的抗揍本领仍不太明显。又因为高等级副本尚未推出，在全民快速升级、强调蛮横攻击的大背景下，圣骑士的成长道路就不是很好走了。特别是在45级之前，大部分队伍往往会选择神射手、魔剑士、角斗士等输出角色来提高升级效率。圣骑士这种皮糙肉厚，但攻击力不足的职业则不怎么受队伍的青睐。但从60级开始，圣骑士的作用就很明显了，特别是在对付副本头目的时候，要是没有圣骑士，灭团也就是早晚的事儿。所以说，打造一个强悍的圣骑士，非常有必要！

职业技能


凯旋者雕像

首先看加点，圣骑士的加点应当以体力为主，也有人说可以体、力双加。对此笔者不是非常认同。因为《神鬼世界》中的八个职业都有各自的特点，圣骑士就是去挨打的角色，别人组圣骑士无非就是看重他的高防御和高生命值。所以说，圣骑士的加点就目前情况来说，应当以全体为主。

装备、宠物选择


神秘塑像

弄清楚加点方面的问题后，下面就要重点培养我们的圣骑士了。在装备的选择上，圣骑士应该注重体属性和防御属性的提升。这里不建议大家在游戏前期花太多的钱升级武器，因为圣骑士的主要任务是确保自身的安全，当好全队的肉盾。

按照职业特点，圣骑士的装备选择及今后镶嵌宝石的选择，必然要以防御为主。而在宝宝的选择上，利用宝宝来强化圣骑士的攻击力，最终获得的效果并不怎么理想。而拥有一只提供增益状态的宝宝，则是一个不错的选择。例如，你可以给宝宝加上回血回蓝的技能、给角色增加体属性的技能等等。

技能选择

再说战斗，就目前《神鬼世界》开放的游戏内容来看。一名满级的圣骑士足以应对各类副本和头目战了。但在玩家对抗方面，圣骑士除了要选择正确的配点方式，配备最适合自己的装备和宝宝之外，还要特别注意一下技能上的编排与选择。事实上，合理编排技能对圣骑士而言，也非常重要。在这方面，你要考虑的内容包括该点满哪些技能，在战斗时首先释放哪些技能等等。这里也着重介绍一下圣骑士的几个重要技能。

神圣突击

此基础技能附带降低敌方攻击速度的效果，可以说是个非常不错的前置技能。虽然此技能用于打怪练功并不怎么有效。但用在玩家对战上，效果却格外明显，为此建议加满。

神圣审判

练级时候的神技。前期没有必要加太高，到了游戏后期，由于升级挂机时的怪物很强，可以考虑将这个技能点满。

仲裁之锤

玩家对抗时非常好用的技能，特别是在混战的时候，可以将对方的主攻手砸晕，虽然这个技能的伤害不怎么样，但是作为控制技能，还是非常有必要点满的。

嘲讽

这个技能要么加满、要么只加1级，此技能主要是用于拉怪和抢头目时候用。

雷霆怒吼

这是一个群嘲讽的技能，练级的时候可以用作群拉怪，不过在对战中，这个技能可以喊出隐身的潜伏者，满级的作用目前不太明显，所以持观望态度。但至少也要加1级。

强化体魄

提升圣骑士生命值的技能，虽然这个技能非常的烧钱、烧经验，不过，你还是得将此技能升满级。

圣十字审判

作为圣骑士为数不多的群攻技能，圣十字审判还能降低敌方的血量，为此不管在练级还是在对抗中，都是用得到的神技（此技能用在对抗中，可以大大弱化敌方群体，从而提升我方的攻击效率。），为此必须升满级。

无敌

提到这个技能，在游戏前期不妨加1级用于保命，到了游戏后期则可以根据自身的经济条件来酌情是否加满。


被封印的灵兽


尊贵王座

上面提到的这些技能，基本上都是圣骑士使用频率最高的技能。至于这里没有提到的技能，当然也需要酌情添加。

总结

总的来说，圣骑士对装备的依赖度不是太高，又因为高级副本都需要圣骑士去拉怪。这让圣骑士成为一个大众化、平民化的职业。喜欢当坦克的玩家，可绝对不要放弃《神鬼世界》中的圣骑士哦！



七神器！考验你的七重才能

国际版 完美世界 2012 w2i.wanmei.com

游戏类型 3D奇幻 ■运营公司：完美时空 ■目前状况：公测

■官方网站 w2i.wanmei.com

■作者：林间小路 ■文编：小P羊 ■美编：小杰

“德才兼备”通常用来形容优秀人才，要是有人说光有德、才还不够，非要考验你的七项才能，是不是很有挑战啊？《完美国际》里就有这样一种兵器，它拥有至高无上的极品属性，唯有英勇的“全才”才能够得到它。它就是被赋予神力的“七神器”！

完美大陆上的玩家都渴望“七神器”能归自己所有，然而，要想得到“七神器”并不是那么容易的事情。玩家们必须要完成七个任务，并将最终得到的能力的证明交给七贤使者才能有幸获得适合你使用的“七神器”。那么，要如何获得这些证明呢？

力量的证明：夺宝奇兵活动

夺宝奇兵活动的重点就体现在一个“夺”字上。活动开启后，游戏竞技场内会刷出大量宝箱，每个宝箱都可以开出诱人的宝物。虽然有些宝箱开启后会放出怪物，但是杀死怪物后，你也能获得丰厚的奖励。

由于此活动不限玩家等级，任何人都可以参与夺宝。为此宝箱的争夺可是相当激烈的。谁力气大谁就使劲儿抢呗，抢到了，也就得到了力量的证明！


祖龙城


积羽城

速度的证明：蛇岛赛马活动

蛇岛赛马一直是完美大陆的居民每日必做的休闲活动。蛇岛上没有厮杀，只有休闲、和睦的比赛氛围。大家纷纷驾驭着自己的爱宠参与比赛。梅花鹿、北极熊、云海金鱼等华丽骑宠汇集在一起，真是一道亮丽的风景线。而每一位顺利完成比赛的玩家都可以获得速度的证明徽章，这个徽章和其他活动徽章相比，可是最容易得到的哟。

智慧的证明：寻龙任务

寻龙任务是一个全新的任务体系，需要说明的是，该任务可循环，也就是说玩家可以重复执行。另外，任务根据玩家等级（每10级为一个阶段）分八个层次，适合20至100级之内的玩家完成。


七神器——玄德之剑

要想顺利完成寻龙任务除了要多动脑、多用心之外，平时也要注意一些物资的积累，因为此任务需要各式各样的物品，靠蛮打来完成任务肯定是很难的。而一旦你掌握了任务的窍门，智慧的证明自然就会落入你的囊中。

勇气的证明：勇闯冥兽城

勇闯冥兽城，顾名思义，是个考验玩家勇气的任务。由于冥兽城里到处都是凶狠的头目，所以来这里挑战，还是需要相当的勇气的。不过风险越大，回报也越高。要知道，冥兽城里的头目怪会掉落众多宝物，除了勇气的证明徽章外，还有各种宝石、黄金腰佩、仙魔符录等等。也正是因为有这些财宝的诱惑，才使得勇士们不畏险阻，一遍又一遍地向冥兽城发起挑战。

耐力的证明：龙宫寻宝活动

进行“龙宫探险”任务的玩家，其角色等级必须达到60级。在满足等级要求后，玩家只需与各大主城的地产官员对话便可进入龙宫。

龙宫位于大海的深处，对于习惯陆地生活的我们来说，完成此项任务确实需要极大的耐力。而一旦你成功打败了“龙宫探险”任务的最终头目——九龙子·螭吻便可得到珍贵的耐力的证明徽章。


七神器——子乐法剑


七神器——岳王之枪

技巧的证明：命运魔方

命运魔方算是完美世界里最考验个人技巧的副本了。这里的50个关卡各具特色，有些关卡的通关方式颇为出人预料，甚至还有些运气成分在内。为此要想顺利通关可要多加尝试了。通关之后我们可以得到开箱的奖励，还有机会开到技巧的徽章。

无畏的证明：怪物攻城活动

每到节假日，总有一群怨灵怪物来到完美大陆捣乱，需要居民们团结起来赶走它们，这就是大家熟悉的怪物攻城活动。需要注意的是，只有活动中的大头目才会掉落无畏徽章。不过，因为是联合起来打头目，所以免不了会出现狼多肉少的情况，为此，要想抢到这个徽章还真不是一件容易的事。

成功完成了以上七重考验，收集齐所有的证明后，玩家就可以在七贤使者处兑换七神器。游戏中的七神器包括：仁者无敌的“玄德之剑”、精忠报国的“岳王之枪”、拳王神话的“泰森之拳”、万军莫敌的“元霸之锤”、被誉为老君神器的“子牙法剑”、圣僧神杖“玄奘法杖”和笑看天下的“秦皇神弩”，当然，你只能挑选这七种武器中的一种。来之不易的七神器不仅是玩家历经考验的证明，也将成为你的战斗好伙伴！

开年大戏欢乐 新年全揭秘

《神武》2011年开年大欢乐"新"年盛况空前！"新宠新地图"神秘区域惊现顶级新宠，全新"官职系统"实现加官晋爵的夙愿，全新玩法"怪物图鉴"体验收集宠物的乐趣，全新"个性头像"释放创意与自由，全新技能"阵法系统"让你掌握威力无比的"大招"，全新"等级上限"开拓个人实力新巅峰！今日为大家详细解读《神武》欢乐"新"年！

全新地图"寒冰宫" 未知势力盘踞

三界侠客在探索《神武》世界的过程中，逐步发现了一个从未知晓的神秘区域。该区域名叫"寒冰宫"，由三层深不见底的迷宫连缀而成。因其远在大唐国境之外，常年被厚厚的宝蓝色冰晶覆盖，寒气逼人，故名"寒冰宫"。寒冰宫内部甬道纵横，错综复杂，随处可见莽龙、巨蛇、巫祝等图腾雕像，狰狞恐怖，让人不寒而栗。最神奇的是，寒冰宫外便是璀璨银河，渺渺繁星，浩瀚星云都可以在这里一览无余！

寒冰宫位于大唐国境之外，危机四伏凶险异常，所以只允许80级以上的玩家才能进入。寒冰宫内确有神秘之处，不仅场景新奇魅惑，而且还分布着极为罕见的远古生物。如果有机会进入该地图，则可以将这些全新宠物捕为己有。





六大新宠登场 亦仙亦魔顶级宠



"寒冰宫"这片神秘区域，除了能够欣赏到令人叹为观止的神秘景观，还能和奇特的远古生物零距离接触。在三界侠客发现这里之前，这些远古生物便是这片神秘之地的主角。

据上古奇书记载，北冥有鹿，其菱角和四蹄为粉色，前胸和后脊的鬃毛为蓝色，背部有云纹呈黄色，古书中描写的正是出没于"寒冰宫"的"九色鹿"。书上还记载了一种生物，狼首人身，四肢长有利爪，身披玄铁重甲，威猛无比，相传是邪神蚩尤的部下，九黎族的精英战士，这就是"寒冰宫"出现的另一种生物"金刚狼"。除了九色鹿和金刚狼，寒冰宫的远古生物还有芙蓉仙子、九尾灵狐、罗刹女、死亡骑士。芙蓉仙子是上古仙庭遗脉，有着救死扶伤的传统；九尾灵狐是九黎族贵族，乃正统的邪神蚩尤遗孤；罗刹女是魔族冷艳杀手，杀人嗜好强烈；死亡骑士则是那场旷世之战遗留下来的亡灵，有正有邪。这新发现的六大宠物，携带等级分别达到了85级和95级，堪称游戏顶级宠物！





神武 在线 逍遥外传 www.henhaoji.com

□文编：朱朱 □美编：啡哥

游戏类型	回合游戏	□运营公司：多益网络
		□目前状况：公测

□官方网站 sw.henhaoji.com

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

全新官职系统 名大利大



随着神秘区域的发现，大唐预感到了一丝隐忧，种种迹象表明神秘的邪恶势力正在缓慢复苏，大唐需要时刻团结三界精英方能有效应对来自神秘邪恶势力的挑战。于是，一项国策被提出来了。唐王下诏：重赏三界之中的有功侠士，玩家到达一定等级之后，凭借三界威望就可以向朝廷领取官职，从九品县尉到天策上将，大唐所有官职向所有玩家开放！

跻身大唐"公务员"之列，对每个玩家来说都是一件名大利大的好事。首先，能够获得官衔称谓，被唐王册封为天策上将，那可是一件光宗耀祖的事，哪怕是九品县尉也是一个受人敬仰的美差。其次，获得朝廷官职，还能够提升自身的修炼等级，仅获得九品县尉一职就可以让自己的功法修炼提升整整一级！

新玩法"怪物图鉴" 收藏正流行



《神武》为大家搜罗了千奇百怪的宠物，他们有着怎样的身世背景呢？大家都不清楚。有鉴于此，一项宏大的计划被提出来了，这就是现在我们看到的《神武》新玩法"怪物图鉴"。它旨在收集各种怪物的信息，将它们辑录成册永久保留，以备不时之需。

三界侠士们平日里行走江湖，遇到各种各样的怪物，可能与之发生肢体冲突，如能将其战胜，则有机会得到怪物的图鉴碎片。将图鉴碎片收集起来，装入随身携带的图鉴手册。每种怪物的图鉴都分裂成了四块碎片，只需收集齐这四块碎片，图鉴手册中这种怪物的头像就会完整显示出来。而完整的怪物头像，将激活一个隐藏在图鉴背后的神秘任务。完成这个任务之后，该怪物的图鉴才能正常使用，上面详细记录了它们的有效信息，包括造型、资质范围、可能携带的技能、相关介绍等等。这个过程中，还有机会获得极其罕见的"变异变身卡"，不仅可以将自己变成变异怪物的模样，还会带上极其华丽的特效。记住，是"变异变身卡"，而不是普通的变身卡，这在《神武》里也是第一次！



全新形象上镜 个性飞扬



新宠新地图的开放，新玩法怪物图鉴的创制，这些都将大大提升《神武》玩家的实力，与此同时，《神武》还开放了一批新近制作的人物头像，满足玩家的个性需要。本次全新登场的头像资源涉及发型、服装、五官、主题背景等全系列，上百种变化供玩家自由组合，打造称心如意，独一无二的头像，完全不成问题。

《神武》还为大家提供了一批动漫明星头像，从《龙珠》的比克大魔王、魔人布欧，到忍者神龟、奥特曼、圣斗士，动漫迷们表示很欣慰。如果你不喜欢这些已经定制成型的头像，那就大胆地发挥你的创意来设计自己的形象！男生形象有小帅系、酷哥系以及猛男系，女生形象包括清纯萝莉系、风情万种系与诗意唯美系，有了这批新头像，个性造型可以自由装扮了！



唐军神技新技能"阵法系统"

话说贞观年间，大唐军队横扫四方，大唐的军神李靖功不可没，他总结出了八种威力强大的作战阵法，为每种阵法都设计出了一种独一无二的特殊技能，并用毕生心血凝成了诸阵法的运用心得。

李靖草创的八大阵法，经历多次沿革，演变成了今天《神武》发布的新技能——阵法技能。阵法技能可以通过任务或直接使用秘籍学习，每个阵法技能有六个等级。队长学会相应阵法技能后可在战斗内（需当前阵法生效）使用，需有足够的士气能量启动阵法技能，己方玩家受到伤害时会为阵技增加士气，士气足够后队伍内任意成员都可以触发阵技启动（消耗正常回合行动）。阵技效果主要有对己方增益或对敌方进行直接伤害或减益的。均为多目标或全体范围效果。有了阵法技能，临阵发"大招"，杀敌于瞬秒之间，终于成为了可能！

等级上限提升 让你站上实力巅峰

隐藏在寒冰宫背后的神秘邪恶势力正蠢蠢欲动，而作为三界众生的脊梁，《神武》十二门派岂能有丝毫松懈？除了新宠新地图，全新玩法怪物图鉴，以及全新形象之外，还有一项重要内容，那就是《神武》欢乐"新"年将玩家的等级上限提升至115级。更高的角色等级无疑意味着更高的玩家实力，再加上玩家能够从"寒冰宫"捕获更具战斗力的全新宠物，以及新近掌握的阵法技能，可以预见，《神武》玩家的整体实力会有一个明显的跃升！

2011年新年伊始，《神武》欢乐"新"年就给大家呈上了大量极具吸引力的内容，《神武》玩家无不欢喜若狂。《神武》欢乐"新"年七大新内容，简直可以用荡气回肠、蔚为壮观来形容！新的一年里，我们也会一如既往地支持《神武》，和《神武》一起快乐成长！

□文编：朱朱 □美编：啡哥



个人精英挑战赛 入门宝典

游戏类型 武侠角色扮演
■运营公司：巨人网络
■目前状况：新版本
■官方网站 zthj.ztgame.com


热闹火赛的PK场面

近日《征途怀旧版》推出了全新“个人精英挑战赛”，是专为1V1个人挑战而设计，为玩家提供了一个公正公平的PK平台。笔者和身边的朋友们几乎都是区内较擅长PK的高等级玩家，又对法师、弓箭手等主流职业的玩法较为了解，所以今日将经验心得与大家交流、切磋，希望能起到“以砖引玉”的作用。

赛制规则：按实力分级、单P对抗、单轮淘汰，三制合一！


NPC「竞赛管理员」处可报名参赛

《征途怀旧版》“个人精英挑战赛”将沿袭团队赛的“按实力分级”赛制，系统将根据他们的个人实力，分派至“宗师”、“大师”、“高手”和“新秀”4个级别。每个级别都将产生冠亚季军。每个级别由64位玩家报名参加，名额有限，须尽早报名。“个人精英挑战赛”相对团队赛而言，对个人更为公平，团队赛很可能因为队长实力强而将队伍分派至高级别中，个人赛你将面对的，就是与你实力基本相符的玩家了。

其次，“个人精英挑战赛”采用1V1对抗制，每个级别中的64位玩家将由系统随机分成32个对抗小组。比赛中，玩家每成功击倒1次对手，将增加1点个人积分，被击倒的选手将在地图内安全区复活。比赛结束后，得分较高的一方获得胜利，成功晋级下一轮：如果双方分数相同，则先达到最终分的玩家获胜；如果双方比分都为0，则视为作弊，并取消其比赛资格。

此外，“个人精英挑战赛”采用单轮淘汰制，每轮胜出的一方将随机配对并进行下一轮比赛，直至产生冠军！

血厚是王道、双修更强悍

古人云：凡事预，则立，不预，则废。在《征途怀旧版》“个人精英挑战赛”中，前期准备也很重要，不能打无准备之仗！

前期准备

首先是状态，进去前，别忘加满状态，除了自身状态还可以让仙朋友加下攻击祝福等，虽然被击败后状态会消失，但第一轮很关键，要打出气势，夺得胜利先机！其次是嗑药，别忘了带红蓝药，最好是神之，放到快捷上手动嗑比用戒指回更快，另外可以吃龙灵丹、魔灵丹等增加攻击力的药。最后要检查自己的装备（包括情人戒指）的耐久，弓箭手要注意箭要带足，有两套甚至更多装备的要看看一键换装是否设置完好，快捷键是否安放合理。


弓箭手最炫最强力的攻击技能—“霸王箭”


减伤套是战场上最实用最普遍的装备

装备选择


减伤比率越高，在PK时的优势就越大

减伤套是必需的，在绝大多数战斗中，物减或魔减都是最妥当的装备。建议血厚或能加血的职业使用反射装，而忽视装在“个人精英挑战赛”中作用不大，因为忽视的妙处在于忽略对方防御，一般用于等级、实力相差较大的玩家PK，但个人赛因为实力大多相等，所以忽视不用也可。

战斗诀窍


在濒死状态下切换扇子，随后使用无敌是很常用的自保操作

在加点上，个人建议加全体，《征途怀旧版》血厚是王道。因为如今游戏中太阳装横行，大多玩家都是六改六绑（独立区玩家是五改五绑），加点的那些攻击力算不上什么，只有血多，才能保证不被秒；只有血多，才能保障生命安全。

在职业、装备、技能配合上，如果你只有反射装，建议练战士，因为战士血厚耐抗，与反射搭配使用效果很好。但如果你是法系，可练火法加全体。好处是血多耐抗，火焰屏障加到7反射效果是22%，配合反射装简直棒极了！另外火免疫加到5，物攻敌人就拿你无可奈何……一句话：火法+反射+全体是相当牛的！

双修的话，目前比较主流的两种方式：一是仙战，二是仙弓。仙战的好处是既可以用狂战的冲锋控制对手，又能给自己加状态、加血，在生存保障和对敌控制上，都很完美；仙弓在装备配合上的需求更大一些，除减装套外，最好还能有一套反射装。对敌时，如血少了可换上扇子给自己加血，换上反射套用弓射，无论怎么看，在同等实力的对手中，都能立于不败之地！

最后，给大家打个“强心针”，貌似《征途怀旧版》“个人精英挑战赛”的优胜奖励，除了海量经验，还有彩镖令、彩砖令和最极品的新马匹时装“黑灵”哦！你想来挑战他人，挑战自我极限吗？想和你实力相近的对手决一高下吗？“个人精英挑战赛”就是你展示风采的舞台！

■文编：朱朱　■美编：啡哥

游戏类型 **玄幻游戏**
■运营公司：冰川网络
■目前状况：公测
■官方网站 yz.szgla.com



资料片 决战紫禁之巅 跨服PK攻略

上个月下旬，真热血PK网游远征Online发布了第三部资料片“决战紫禁之巅”，共计更新了十大内容，在众多内容当中，跨服系列系统依旧是主打内容，这一次跨服系统主要功能是跨服PVP竞技，同时开放了三大PVP战场以及六种PK玩法。笔者也是PK一族，该系统一开放就抢先体验了一番，在这里这出来和玩家朋友们分享一下！

明志篇

所谓的明志篇其实是说，在进入跨服系统之前，要先明确自己的目的，因为不同的目的有不同的玩法，也有不同的感受和体验。根据笔者的经验，玩家朋友们跨服PK的目的无非有两种，一种是纯PK玩家，一种则是奖励型玩家。

纯PK玩家进入系统纯粹是为了找人打架，他们喜欢PK，喜欢挑战高手并且乐此不疲，对于奖励神马的倒不是很在乎。跨服PK的时限为三个小时，三个小时候之后的收益基本为零，但是这并不会影响到这一类玩家的兴致，他们的目的在于战胜一个又一个的对手，并且从中得到快感。

奖励型玩家更具功利性和目的性，他们是冲着奖励去的！这一次资料片“决战紫禁之巅”更新推出了三个新坐骑，分别是猪坐骑、葫芦坐骑以及幻化坐骑，这三个坐骑都是跨服PK的奖励品，也就是说，冠军将获得其中一个坐骑作为奖励。这一类玩家只求奖品，得到奖品之后，便不再PK了！

不同的玩家类型有不同的时机选择和体验感受，所以在进入跨服系统之前，你首先要明白自己想要什么，想明白了之后才进入跨服系统。


跨服战场之华山绝顶

时机篇

前文已经说了，基于不同的玩家类型会有不同的时机选择。先说前一种，因为只是喜欢打架，喜欢PK带来的快感就足够了，所以在进入跨服系统的时机，当然是人流量最大，高手最集中，最活跃的时候了！什么时候人流最多，高手也最多呢？当然是晚上了！大约在晚上八点钟左右，这个时段的玩家是最活跃的！若是只想PK而不在意神马奖励之类的，这个时候去进入无疑是最好的时机。

再说第二种，这一种纯粹就是冲着奖励去的，投机性大过目的性，所以这个时候去PK无疑要专拣软柿子捏了！那么这个时候进入跨服PK系统，无疑要找玩家最不活跃的时候了！什么时段呢？一个时段是凌晨两点钟过后，这个时候总体上而言，高手已经大量减少了，这个时候进去，胜率要高得多。当然早上十二点之前也是一个好时段，具体怎么安排，就看玩家自己了！


跨服战场之悬崖飞瀑

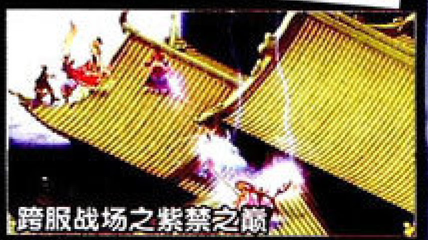
决胜篇

解决了时机问题，接下来便进入了战斗阶段了，如果说前面都在铺垫的话，现在就要见真章了！大体来讲，三大PK战场有紫禁之巅、悬崖飞瀑以及华山绝顶，哪一个战场并不是关键，关键在于任务模式。一种是阵营对抗，一种是生存任务。前一种讲究的是团队精神和职业组合，而后一种则讲究是个体战斗力以及职业选择。

先说阵营对抗模式，这种模式下，完整的战队组合在战斗当中无疑会抢占先机。那么什么是完整的战斗组合呢？具体到游戏而言，就是必须有包含武圣在内的至少三种职业！武圣是强攻强防的职业，不可缺少，还有天师，法伤相当牛！有了这两种强占职业，战队算是完成了三分之二了！至于需要剑仙（奶妈）还是需要幽冥，这就因人而异了，如果对战队的攻击力很有自信，要不要奶妈都无所谓了，事实上在高烈度的PK对战之下，奶妈能发挥的作用极其有限，弄不好还会占了一个名额。个人而言，笔者更推荐幽冥职业。

再说生存任务模式，这种模式在于个人战斗力以及职业选择，职业选择这个没法改了，所以只能在现有的职业下发挥最大的能力了！生存任务模式，说白了就是混战，历史经验证明，在这种模式下，天师的存活率是最高的，所以小编建议天师玩家可以多去玩玩。当然世事无绝对，其他职业的玩家也未必没有机会。其实游戏当中还有一个玩法和这个模式比较相似，那就是乱武大会，如果对自己不够自信，不妨去乱武大会练练经验！


新坐骑之灵猪


跨服战场之紫禁之巅

网页游戏集中营 中华客栈 玩法曝光 这家客栈有点料！

kz.9wee.com

说到《中华客栈》，其实这款由薇拉开发的游戏曾在2010年的6月刊上露过面。令人意外的是，薇拉并没有成为该作的东家，反倒是九维网在2010年年底夺下了《中华客栈》的独家运营权，并且赶在年前开启了内测。和之前的封测内容相比，游戏在角色建立、客栈选址等方面都有所调整，从这些改变上可以看出九维对该作还是寄予厚望的。而P羊这次也参与了《中华客栈》的内测，通过多日体验，感觉此作倒真有些料。

客栈创建

这里先说明一下该作的类型，《中华客栈》并不是一款传统意义上的经营游戏，事实上，这款游戏有大半内容和角色扮演有关，玩家扮演的客栈经营者，将以一介大厨的身份前赴各大城市寻找传说中的料理，并顺手解决掉在料理界里为虎作伥的黑食会。


客栈选址和角色创建现在合并到一块了

当然，一切还要从角色建立说起。游戏的客栈创建选项里有诸多内容需要手动设定，像店主姓名、头像、总店外观之类的东西倒没有特别一提的必要，但是玩家在选择菜系和出生地的时候就要长个心眼了。需要知道各个城市的口味不同，只有根据城市特点，推出合乎顾客口味的菜系才能获得额外的客流，为此最好对应着选。此外，玩家的角色能力对菜系的美味度也有一定程度的影响。

游戏中的角色能力属性包括色、香、味、形、意、养八项，而不同的菜系有不同的侧重点，好比浙菜注重色、香，川菜注重色、形等。在未来给角色配备装备时，就要针对挑选。


鼠标移到角色属性上，可以查看此属性对哪些菜系有加成

菜系	有加成的属性	有客流加成的城市
鲁菜	形、意	济南府+20%、庐州府+5%
苏菜	味、养	江宁府+20%、济南府+5%
徽菜	色、味	庐州府+20%、江宁府+5%
浙菜	色、香	杭州府+20%、长沙府+5%
闽菜	意、养	福州府+20%、杭州府+5%
粤菜	香、意	广州府+20%、福州府+5%
川菜	色、形	成都府+20%、广州府+5%
湘菜	香、味	长沙府+20%、成都府+5%

E商之路

再说游戏的经营部分。《中华客栈》的赚钱之道是出售料理，在这一点，你只需牢记客栈的客流越大、菜谱越丰富、成本价越低、定价上限越高、则每天的利润就越高。但就玩法而言，本作和《商业大亨》这类游戏还是有几分相似的，玩法主要包括员工的培养、菜单的制定、广告发布等细节内容。

关于员工

先看员工，游戏里的三类员工——掌柜、杂役和厨师分别影响到菜肴的成本价、客流量和菜肴的定价，另外，客栈出售的料理也是由厨师制作的。

员工主要在招募中心内雇佣，各类员工按姓名颜色划分为五个品阶，品质不仅影响到员工的成长度还影响到其加成属性。此外，在雇佣员工的时候还要注意该员工是否携带技能，就目前来看，带精明技能的杂役是最有雇佣价值的员工，因为该技能的附加属性就是大幅度增加客流量。



位于城市内的招募中心


招募中心内景

员工目前有三种获得方式，一是在招募中心雇佣（需要提醒的是，红人和紫人的出现概率极低，据我所知，有人在拥有相关天赋的前提下，花礼券直刷了50次都没有出现红人。）、二是达到目标任务后，从系统赠送的员工卡里开得、三是进入拍卖行拍得。其实还有一种另类方式也能获得员工，就是去别人的餐馆挖角。当然，在游戏初期要想通过挖角来获得好员工并不现实，而且代价不菲。



一般看到蓝名员工就可以雇佣了，要求高点的话还可以刻意选个带技能的

管理员工则要进入游戏的客栈界面进行。在游戏中，玩家主要通过两个途径实现对员工的培养，其一是安排日常工作来训练其特长属性，其二是花费金钱培训员工来提升其等级。这里要提醒的是，员工的特长默认为“空”，只有通过手动设定才能让该特长发挥作用。


点击“详细”就可以设定员工的特长

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

在游戏前期，建议重点安排掌柜进行“市场交际”方面的工作，提升其成本专精，并针对厨师花钱培训，提高厨师的等级。

关于日常经营

游戏的日常经营主要是丰富菜谱、调整菜单，还要定时安排厨师烹饪料理，以免出现菜肴断货，白白流失客流的状况（厨师的等级越高，其烹饪速度和烹饪队列都会有所提高哦！）。有一点需要注意的是，厨师烹出的菜肴有24小时的保质期，如果在保质期到来前未能如数售完就会造成浪费，为此在安排厨师工作的时候还要根据客流量做一番预估。


在烹饪界面中可以根据菜系和菜谱等级来筛选菜单

在料理足够维持客栈经营的前提下，还有一个办法获得额外的客流，那就是发布广告来招揽客户。有意思的是，若是别人家的客栈同样发布了揽客广告，你还可以前去拉客。此外，客栈的等级和豪华度也可以提升菜肴的价值。所以，若是手边有闲钱的话，一定别忘了亲手布置客栈！

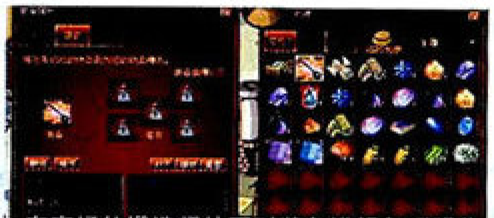

不同等级的客栈可供安置的摆设数量也不同

说到经营之道，我还是比较赞赏该作的金钱设定的。虽然玩家可以通过经营客栈快速聚集财富，但是参与系统拍卖（每天定时开启，按等级收取高额金钱作为入场门票），城市投资都会更快地消耗掉你到手的资金，为此在游戏中钱怎么多都不嫌多。唯一的遗憾是，玩家手中的金钱现在还不能互相流通，只能捐给商会支配。

厨神之路

提到《中华客栈》的另一大玩法，当要数角色扮演部分了。在这一点，该作和九维网的另一款热门游戏《武林英雄》有几分相似之处。首先，游戏中的战斗都是由系统自动演算完成的，而该作的野外挂机系统和装备的强化、镶嵌体系也近似于《武林英雄》这类游戏。当然，《中华客栈》在技能、天赋上的设定有其独特的路子，游戏中的商会、“PK菜谱”等系统更是别出心裁。

特别一提游戏的装备强化体系，《中华客栈》中的装备可以用采集或商场购得的宝石强化到+10的最高境界，但是强化失败的降级幅度也大的令人咋舌。


在市场的锻造师处可对装备进行各项强化


丢锅铲、扔酱油瓶……战斗充满了搞笑元素

角色天赋

这里着重一提游戏中的角色天赋。《中华客栈》共有三条天赋树——厨神之路、巨商之路和霸主之路。其中，厨神之路主要强化角色的战斗能力，巨商之路主要加成客栈经营方面的属性，而霸主之路则涉及商会方面的加成。至于天赋点的获得途径，则需要满足等级要求的角色消耗技能书来研究获取。需要注意的是，研究天赋所需的书籍虽然一开始能在市场里购得，但随着天赋等级提高，需要的书籍类型就会有所变化，一些高阶书籍只能在商会里消耗贡献度来获取，为此想要好好发展就一定要进驻个高级商会。

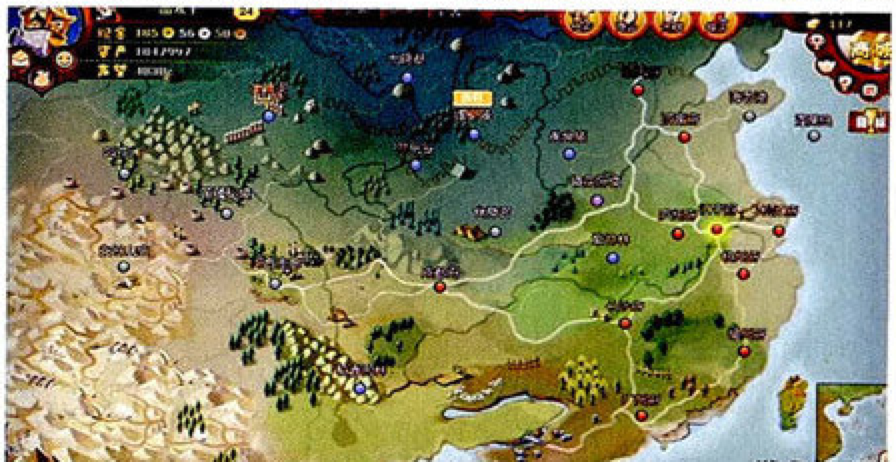
副本看点

另外还要一提的是《中华客栈》的副本系统，这款游戏的副本类似于大富翁之类的棋盘游戏，副本地图中有宝箱、敌人、问题等图标，玩家需要在小地图中一格格的行走，并在时限内战胜BOSS才能顺利通关。从副本中可以获得高品质的料理书、套装等颇具价值的物品。


副本画面

除了以上介绍到的玩法以外，《中华客栈》还有挂机采集系统，客栈互动系统等其他玩法。说起来，在薇拉网站上保留的《中华客栈》资料里，还有农场玩法的介绍，但在此次测试中却没有看到农场的样子，估计该系统可能会留到未来更新。


游戏中有多个供玩家打怪、练级的地图场景


游戏大地图

结束语

关于《中华客栈》的玩法爆料便说到这里，最后要说的是游戏的消费体验，个人感觉这款游戏主要耗钱在装备的强化和修理方面，毕竟打副本、抢BOSS都有一定的装备要求，而如果你喜欢玩家对抗，热衷体验踢馆的快乐，那花钱就更如流水了。个人推荐大家还是老老实实地走商业致富之路，毕竟钱多好办事。



《魔镜传说》是一款改编自网络小说《魔镜》的Q版角色扮演游戏。谈到这款游戏，便要说到该作的开发公司——烟台轩易了。说起来，轩易的创始人杨瑞琨曾是《乐土》的制作人，而《魔镜传说》则是轩易的首款网页游戏。


角色建立画面


超萌的魔法屋

这款游戏和《乐土》一样，同样是以清新可爱的Q版风格给人留下第一印象。而在职业构成方面，《魔镜传说》则提供近战、远程、辅助3种职业方向供玩家选择。另外，每个职业方向里又有2种进阶职业可以选择，比如盗贼、游侠商人等等。

各类超萌玩法


世界地图

提到该作的游戏特色，当然并不只有上面所说的讨巧的Q版人物、清新可爱的画面风格了。和主流的角色扮演类游戏相似，《魔镜传说》同样以炫目的装备、形态各异的种种怪物以及强大的公会系统为卖点。另外，一些进阶职业的独到玩法本身就是值得关注的内容。就好比游戏中的商人，该职业是游戏内唯一一个可以在任何场所摆摊设点的职业，利用这一设定，喜欢经营的朋友大可以凭借自己的商业嗅觉，踏遍《魔镜传说》的所有战场。

这里顺便一提，《魔镜传说》中超萌的魔法屋。玩家在魔法屋中可以书写关于自己的魔法微博供好友浏览。除此之外，魔法屋中还提供了挂机修炼的功能。玩家只需花费少量的游戏币即可在魔法屋中轻松获得经验和技能修炼值的提升。




游戏战斗场景

最后要说的是该作的家园和婚姻两大系统。从某种角度而言，这两大系统是专为美眉们量身定做的。玩家可以布置家园，邀请朋友前来聚会！也可以和情投意合的异性步入甜蜜的爱之殿堂。



《梦幻骑士团》同样是一款以“萌”为卖点的Q版回合制角色扮演游戏。该作以中世纪欧洲为背景，宣扬宽容与忠诚的骑士精神。游戏共分为三大职业——骑士、修道士和魔法师，每个职业根据其专精特点又分为两个派系。而除了又萌又可爱的六个职业以外，游戏又以宠物为卖点。


城堡原画


三大职业形象

宠物玩法最吸引人


城镇村落



战斗技能选单

在《梦幻骑士团》中，玩家可以通过战斗捕获或任务来获得宠物。宠物不仅是玩家战斗的好帮手和坐骑，在经过一段时间的历练后，还可以与玩家进行合体作战。借助人宠合体系统，你就可以利用宠物来提升角色的战斗力。此外，人物与宠物合体后，人物的外形还会根据宠物种类的不同而有显著变化！

除了独特的宠物系统之外，符文系统也是该作无比重要的组成部分。游戏中的符文不仅有华丽的表现力，各种符文组合也大有讲究，可以让每个尚不具备符文能力的玩家的实力再上一个台阶。


点击其他玩家就可以组队

另外，国战系统、骑士团组织、师徒系统等等内容也是该作的特色所在。

之前提到该作的战斗方式是回合制战斗，这里要特别说明的是，在《梦幻骑士团》中，你并不会遇到令人无奈的“地雷”。事实上，这款游戏采用的是类似“明雷”的战斗触发机制，即游戏中的所有怪物都明晃晃地在地图上游荡。虽然怪物仍分被动攻击和主动攻击两种类型，但只要玩家有意避免战斗，就可以规避踩地雷的无聊与尴尬。



游戏类型：角色扮演
运营公司：巨人网络
游戏地址：ht.ztgame.com

《皇途》是巨人网络在2011年重磅推出的一款武侠类网页游戏。对熟悉巨人产品的玩家们而言，该作从某种角度而言，就像是网页版的《征途》。一方面，《皇途》拥有不输于2D网游的游戏画面，而在战斗方式上，该作也采用了时下最流行的即时战斗方式。此外，游戏的背景设定与《征途》也极其相似，故事开头都是皇帝驾崩，天下大乱。


角色选择画面


角色技能菜单

玩法酷似网页版征途


召唤坐骑


新手村

这款游戏中的职业按技能分为五个系——武术系、射术系、法术系、召唤系、仙术系。其中，武术系技能主要为近战的攻击技能；射术系技能主要为远程物理攻击技能；法术系技能主要为远程法术攻击技能；召唤系技能主要为各种类型的召唤兽召唤；而仙术系技能主要为各种带状态的法术攻击。根据技能特点，培养出自己钟爱的角色后，你就可以尽情享受这款敢同客户端游戏对垒的作品了。

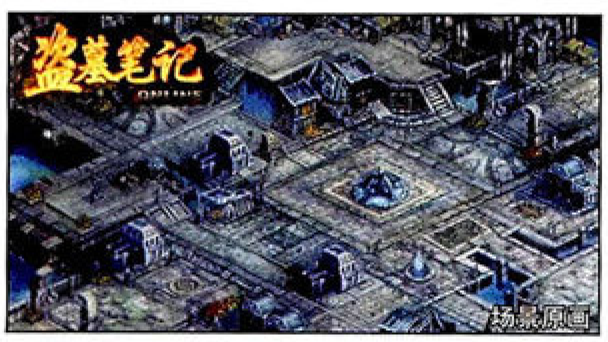
作为一款大型多人在线即时战斗网页游戏，《皇途》的特色玩法包括坐骑系统、帮会国家系统、装备系统、运镖、排名系统等内容。这里着重一提的是游戏的排名系统，这款游戏的排名系统会对本服务器内的所有玩家进行的角色等级排名，并且按照等级段奖励玩家一个称号，如果你有幸成为全服数一数二的人物，便能挂着“哥（姐）只是传说”的称号供众人膜拜了。而除了玩家等级排行之外，游戏中还有家族和帮会排行榜。



此外，《皇途》和《征途》一样，也有智能挂机功能。你可以通过自动寻怪系统，锁定怪物自动攻击，轻松感受游戏的疯狂与快乐！



游戏类型：角色扮演
运营公司：千橡游戏
游戏地址：d.renren.com


场景原画


战斗画面

对酷爱阅读惊悚小说的朋友们而言，《盗墓笔记》这个名字应该不会让人感到陌生。而这里要介绍的《盗墓笔记》，则是人人游戏改编自小说的同名页游。本作以吴邪等人的冒险历程为引，并将诸多传说中的悬疑古墓还原到游戏当中，为玩家构建了一个玄妙的冒险家的世界。

满足等级要求后才能转职


广场上满是各类宠物


怪物原画

说到这里，相信不少玩家都急于知道该作的特色所在。其实要了解一款角色扮演类游戏，首先要弄清楚游戏的职业构成和战斗模式。有意思的是，《盗墓笔记》并不像同类游戏那样，在一开始的角色建立阶段就让玩家自己挑选职业。游戏之初，你只能进行角色外观方面的制定。而只有当你的角色达到7级，并完成转职任务以后，才可以在医者、刺客、战士、法师这四种职业中加以选择。

在战斗方式上，该作采用的则是即时战斗模式。你只需用鼠标双击目标，或者将目标选中然后触发伤害技能就可以进行战斗了，而包括单体、群体、增益效果在内的多种技能，《盗墓笔记》都表现出了不错的视觉效果。此外，游戏还有极具特色的生产、采集等系统。

最后值得一提的是《盗墓笔记》的副本，在游戏中，玩家满10级就可以挑战首个副本了。而全天开启的古城探秘副本还是极为特别的连环副本。玩家在成功挑战之后，不仅能够获得大量经验，还可以收获生活技能配方、门派套装等奖励！


一支队伍最多可达六人



《盛唐大业》是火石软件自主研发的首款战争策略类网页游戏。该作取材于隋唐历史，再现了隋末唐初群雄割据，风起云涌的历史场景。从目前公布的游戏内容来看，这款战争策略游戏的画面还是比较精致的，游戏的玩法和亮点也不少。


内城场景


城外资源田

经营、养成和战争

在《盛唐大业》中，城池的经营以及参与势力争夺战是游戏最主要的玩法。在此基础上，该作还加入了武将养成，道具打造、强化等系统，所以整个游戏的核心内容可以概括为三条脉络——经营、养成和战争。


关押中的英雄

其中，经营是这款游戏的基础，其内容包括资源系统、建筑系统、科技系统、兵种系统。而只有将城镇建设的足够强大，你才有实力应付之后的战争。

养成则主要体现在武将系统上，通过对武将的培养，诸如给武将搭配装备、挑战副本，玩家身边的武将会日益强大，从而更好的协助你处理内政事务、夺得战斗胜利。需要一提的是，在这款游戏中，玩家既可以招募武将，也可以通过掠夺的方式来获得武将。而由于高级武将在玩家攻防战中有被俘的几率，这就让游戏的战斗更加激烈了。

至于游戏中战斗则包括了据点征讨、攻城拔寨、战场演习、副本通关等玩法。


军事部署菜单

事实上，除了上面所提到的玩法以外，《盛唐大业》中还有君主形象个性化表现、法宝合成，乃至类似QQ农场这样的“摘菜”玩法。对于喜欢战争策略游戏的玩家而言，不妨关注此作。


野外场景



对于喜欢卡牌对战类游戏的玩家而言，《真三国令》会是一款值得尝试的游戏。该游戏取材于《资治通鉴》，在世界观上力求反映真实的历史。


人物牌



每个人物牌都可携带一定兵力入场

考验智慧的卡牌对战

游戏设计了28个星族和400余个人物卡片，玩家每次可携带四张卡牌出征。虽然卡片属性看似简单易懂，但如何把几个有限的属性组合得恰到好处，就要看玩家对游戏的理解和指挥了。值得一提的是，每个星族都拥有自己的特色和属性，同星族之间的角色共同出战时更能激活其星族特有的星族技能，从而极大的丰富了对战时的变化性与趣味性。

需要注意的是，《真三国令》的卡牌战斗分三个阶段进行，包括选牌阶段、数据初始阶段和回合阶段。


战斗回看

选牌阶段：于战斗前进行，系统会自动从玩家制定的牌包中抽取4张卡牌作为出战卡牌，也叫手牌。

数据初始阶段：开始于战斗之初，系统将为每位玩家分配12队的士兵以及12点的生命值。

回合阶段：为正式战斗阶段，每场战斗分4个回合进行。每个回合中，每位玩家可以指派一张手牌出战，并为其分配兵力，攻击力高的一方获胜，并对对手造成伤害，减去对应的生命值。


等待出牌

而在卡牌级别的设定上，该作的金、银、铜卡又有5星、4星、3星、2星之分。由于卡牌级别越高便越为稀罕，这也使得集卡成为这款游戏的另一种乐趣。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



《魔神战纪》是由我玩网游平台独家运营的一款魔幻类角色扮演游戏。该作的故事发生在名为洛迦的大陆上，玩家将在幸运女神的指引下，踏上冒险的征程。

和网页游戏栏目过去介绍的游戏相比，本作是为数不多的魔幻类即时战斗游戏。而在玩法上，该作也有不少革新内容。


野外组队

诸多特色玩法

在职业设定上，该作共有五大种族职业，



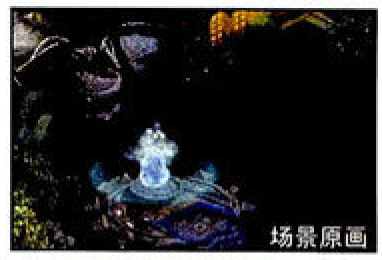
包括骑士、精灵、灵妖、刺客、祭司。不同职业各有其独特的战斗方式。而除了培养角色外，游戏的主要玩法还包括宠物、坐骑、翅膀等系统。


战斗画面

游戏中的宠物依照主人职业的不同，可分为：物理系、魔法系、辅助系、灵巧系、防御系、均衡系六类。宠物既可以通过任务获取，也可以进入万兽岛进行捕捉（角色需要达到10级）。而玩家的首个坐骑和首个翅膀也可以通过不同的任务来获取。

除了上述内容以外，丰富多彩的每日活动（诸如神光之浴、求生之路、生命之种）、磨炼、镶嵌系统、转身系统等等特色内容均是这款游戏的特色所在。




场景原画

而在最近的更新中，《魔神战记》还推出了战斗副本、野地争夺，开辟分城、许愿等全新玩法，游戏中还增加了数种全新的珍稀宠物，这些改变都让喜欢该作的玩家欣喜不已。



《梦幻封神》是苏州游宝继《封神无敌》后，自主研发的第二款网页游戏。该作取材于《封神榜》，但在玩法上则包含了角色扮演、养成、休闲竞技在内的多种元素。


世界地图

拉个神仙当宠物

提到《梦幻封神》的特色系统，首先就要说到名仙宠物。这款游戏中的各路神仙，譬如姜子牙、哪吒、杨戬都可以作为玩家的宠物进行培养。值得一提的是，在游戏中遇到强敌的时候，宠物还可以和玩家融为一体共同战胜敌人。需要注意的是，宠物附身会降低其亲密度，为此，平时一定要好好对待它们。



拥有了"乾坤袋"之后，就可以在野外战斗中遇到"宝宝"的怪物的时候使用

而《梦幻封神》另一个值得关注的玩法就要数渡劫了。游戏中的渡劫包括人物渡劫和宠物渡劫，一旦渡劫成功，人物和宠物都会获得能力提升。说到渡劫，这可是玄幻文学中比较经典的体系，《梦幻封神》将其引入其中，并使其成为游戏的一个特色路线。有意思的是，渡劫玩法中除了有丰富的剧情还有刺激的头目战。据悉，未来可能还有非玩家角色渡劫的挑战，这些独特的玩法无疑会给你带来不一样的修炼之路。



宠物选项界面


法宝骑乘

至于这款游戏的战斗方式，则是比较传统的回合制系统。不过因为地形，属性等策略玩法的加入，倒也让战斗多了几分新鲜感。

此外，即时装备显示系统、有趣的主支线任务、不同等级设定的副本以及丰富的战斗和生活技能都是此作值得体验的内容。

SNS游戏珍藏夹

最近微博的流行，似乎让不少玩社交网的人都转移了战场。但其实社交网站并没有传言中的那么冷清，毕竟微博上可没有游戏。这次依然为大家挑选了几款新出的SNS游戏，希望各位玩的愉快。

小小战争

《小小战争》是五分钟继开心农场后上线的一款以部落发展、部落战争以及好友互动为主导的社会化游戏。其实这款游戏在过去的网页游戏栏目中已经有过介绍，不过鉴于该作是坐在P羊后面的后面的后面的黑兔子正负责的作品，为此再拿出来爆炒一下。

玩过这款游戏的朋友，应该对此作可爱的画面风格还留有映像。在游戏中，玩家不仅可以体验到充满浓浓原始风情的生产、狩猎、建设部落之乐趣，还可以在游戏内通过占领、营救好友部落和暴动等游戏内行为达到情感交流的目的。与此同时，该作还给玩家提供了丰富的任务。这里也顺便介绍几个快速获得经验的途径。



战斗胜利，获得38点经验



我趁火打劫了一把，获得30食物，哈哈



杯具，救救我啊

经验快速获得法

1. 完成各种任务，每级都有全新的任务。
2. 多建造各种装饰或者学中国开发商房屋拆了重建。
3. 生产粮食，训练兵力，粮仓，兵营不能停下，给的经验很丰富。
4. 损失兵力获得的经验是己方的损兵长矛兵战力的40%，弓箭手战力的45%，石锤兵的25%，相同食物弓箭手给的经验最划算，石矛兵其次，石锤兵最后。相同时间石锤兵经验最多，弓箭手其次，长矛兵最后。
5. 自己用号角召唤野兽或者去好友家看看有没有野兽，打败后可以获得经验。

游戏地址：
http://bbs.wanmmo.com/userapp-app-id-1061581.html

Q将三国

第九城市的《Q将三国》是一款轻松、有趣的休闲竞技类角色扮演游戏。游戏一开始先要在四个角色——青龙、白虎、朱雀和玄武中挑选出自己的人物，并且还要制定角色的五行属性，随后，你就可以操纵此角色进入游戏，体验征战天下，笑傲武林的快乐了。

这款游戏的主要玩法是在训练场挑战其他玩家，虽然游戏的战斗是由系统自动演算的，不过超级绚丽的格斗场面仍然让该作颇具魅力。而无论挑战输赢与否，你都可以在战斗结束后获得抽奖机会，从而得到各类技能书、道具、装备甚至三国武将！事实上，这款游戏的一大成就，正是借助不断的挑战来集齐技能、武将。而当你拥有足够的实力后，就可以参与擂台赛赚取奖池里的丰厚奖金了。另外，游戏中还有兵器库、技能馆等的设施，你可以在其中存放、升级自己的兵器、武技！

游戏地址：http://apps.renren.com/qjiangsanguo/


游戏一开始要选择武将和五行属性



玩家对抗是重要玩法



游戏场景


战斗结束后别忘了抽奖

天堂岛

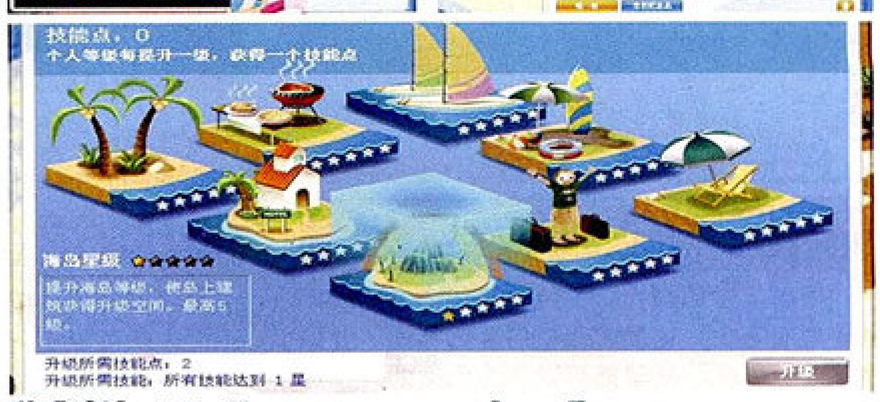


本作是一款海岛经营游戏，玩家在这款游戏里将扮演一位度假海岛的岛主。你需要通过不断完善自己的海岛，吸引各种游客，来获得丰厚的收益。当然，游戏的最终目标是将这座小小的海岛经营成玩家心目中的天堂。

在《天堂岛》中，获得经验和金钱的主要途径是完成游戏里的每日任务和商务事件。而岛上的游客也会在你建造的设施内选择消费，并在服务结束后自动结算金钱。此外，你也可以点击游客与他们进行互动，譬如请他们喝酒，或向他们兜售纪念品来获得额外的奖励。说起来这款游戏最大的特色就是游客的个性设定了，不同的游客都有不同的喜好，譬如有的热衷于运动，有的则喜好美食，根据游客们的特点来升级海岛无疑会带来更丰厚的奖励。







游戏地址：http://apps.renren.com/paradise

忍者村



最近，以建设经营、好友互动为主导的社区游戏还真是蛮多的。除了之前介绍的《小小战争》以外，新推出的《忍者村》也属于这个类型。该作以神秘的忍者流派为故事背景，拥有颇为可爱的卡通风格画面。玩家的主要任务就是努力拓荒，将一个破败的忍者村落建立成让人惊叹的忍者城。

《忍者村》的玩法主要包括四个方面：收集材料、建造设施、为设施补充货物、给守护神填充能量。在游戏中，收集材料的主要方法是砍树和清理石块，在收集材料的过程中有时还会惊动树林里的野兽、怪物，击败它们又能获得大把经验和材料。而由于在忍者村里建造各类设施、聘请守护神都需要消耗大量的材料，为此，材料可说是多多益善的。有意思的是，一旦各类建筑建造完毕并补充满货物，这些设施也会定时产出经验值和金钱奖励，这也算是对辛苦经营忍者村的玩家的最好回报了吧。



游戏画面



神奇的建筑、可爱的忍者、布局自己的忍者村



第一次完成任务

游戏地址：http://apps.renren.com/ninjavillage

24小时迷你便利店

像经营便利店这样的模拟经营游戏一直不缺粉丝，不过，大部分经营游戏的模式都比较雷同。前来购物的顾客也呆呆的没有什么个性，如果你已经烦透了千篇一律的玩法，那么《24小时迷你便利店》一定会给你不同的感觉。

在《24小时迷你便利店》中，玩家的主要任务依然是采购商品，给自己的货架补货。和同类游戏相比，该作最大的特色就是往来不停地穿梭在店堂里的顾客们，这些客人们都有各自的购物需求，他们的喜好从进店开始便表露在脸上了。而若是客人找不到自己想要购买的商品，他们还会铁青着一张脸闷闷不乐的离开。为此，你就要努力提升便利店的等级来增加摆放的商品种类、商品数量和购物篮数量。值得一提的是，游戏中每天都会更新四类热销品，想要知道哪些商品好卖，就要关注论坛。



除了上面介绍到的内容外，游戏里还有抓小偷，布置店面的玩法。相信轻松、惬意的便利店经营体验一定会令你满意。

游戏地址：http://apps.renren.com/ministore?origin=3741



游戏初期因为货架少用户总买不到想要的



把仓库里的东西放到货价上出售

社区新闻角

腾讯与日本社交网站巨头Gree结盟

据国外媒体报道，日本移动游戏平台运营商Gree宣布将与腾讯结盟，开发针对智能手机的社交游戏平台。

Gree平台的游戏开发者将通过腾讯的新平台将游戏传输给中国用户。同时，腾讯平台的开发者也将能为Gree用户开发游戏。从长远看，Gree将受益于腾讯庞大的用户基础及其他资源，该公司一直在积极开拓快速增长的中国移动游戏市场。



天际网酝酿上市

与法国社交网络商Viadeo合并的国内社交网站天际网在2011年酝酿新动作。据悉，天际网今年将加大产品研发力度，并积极筹备上市。而在谈到微博对社交网站的影响时，天际网首席执行官林廷翰表示“SNS不只是一个Web2.0另外一个应用，更是一个大趋势，比微博这个趋势还要大。国内SNS的发展只体现了10%的价值，未来还有很多发展的前途。”



天际网创始人兼CEO林廷翰

合格的社交游戏一个都没有？

在1月下旬举办的第五届手机游戏峰会上，沙利文咨询中国区首席顾问王煜表示，目前除了Android和平板的无线革命外，社交网（SNS）也是巨大潮流。虽然很多人称SNS游戏为社交游戏，但触及到社交本质的合格的社交游戏实质上一个都没有。



沙利文咨询中国区首席顾问王煜全

女保健员与英国准王妃同名遭“封杀”

英国威廉王子将于今年4月29日迎娶交往多年的女友凯特·米德尔顿。就在英国上下为这桩喜事感到高兴之际，有一名女保健员却对这位准王妃略有微词。她因与米德尔顿同名同姓，在“脸谱”社交网站（Facebook）的个人账户遭“封杀”。几经交涉后，她的账户依然处于“冻结”状态。

ON THE DECK 甲板上的救援



这次特别推荐的Flash游戏是来自Game Pirate网站的一款技巧作品《甲板上（On the deck）》。游戏顾名思义，描绘了海面上的各种意外情况，好比遭遇风浪、撞上鲨群等等状况，而你要做的，就是按照画面右下角的通关要求，拯救船上的旅客或保住甲板上的货物。

在玩法上，《甲板上》只有一个操作要点，那就是按住鼠标左键来回移动来改变船只的倾斜角度，促使船上的角色或物体移动到你希望他们出现的位置上。虽然这款游戏的操作看起来异常简单，但要想顺利通关可不容易。

游戏地址：www.u148.net/game/2010/12/on_the_deck/

各种各样的任务

要是将《甲板上》的游戏关卡逐一进行分析的话，你就会发现，这款游戏中共有三类任务。

1. 将乘客或货物送入合适的地点，比如船舱或救生艇。这类任务的难点在于阻拦乘客安全进入船舱的一些障碍物和危及乘客性命的一些致命因素，比如挥舞着巨螯的螃蟹，从海面上突然窜出的鲨鱼，以及手持枪支的恶棍。

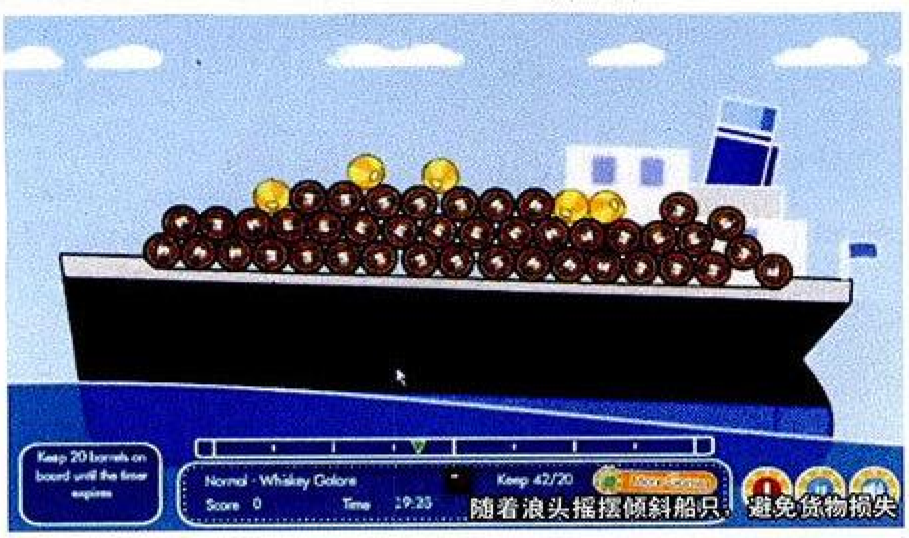

把人救入船舱的时候还要避开恶棍


让两个恶棍斗起来再救人


螃蟹沉睡了才安全

2. 在一段时间里，确保船上的乘客或货物的安全。一般来说，出现在这类关卡中的最大障碍是让船身自动颠簸的巨浪，遇见这个情况时，你能做的就是随着浪头起落尽量保持船身的平衡。所以，此类任务对平衡感极佳的玩家而言可能是小菜一碟，而不善于这类微操的玩家就可能会大呼头疼了。


一旁有恶棍，还要避开上蹿下跳的鲨鱼，坚持吧！


随着浪头摇摆倾斜船只，避免货物损失

3. 在炸弹爆炸的倒计时内，将炸弹移出船外。炸弹这一特殊物品，在游戏中出现的比例并不大。不过一旦发现了此物存在，你就必须在炸弹上显示的时间归0前将其丢出甲板。


利用跳床尽快把炸弹弹到海上

此外，有一些特别的关卡会要求你消灭掉甲板上的恶棍。当然，以上只是将游戏的玩法类型作了一个粗略的介绍，而随着难度的提升，有时候一个关卡里就会同时出现两类情况需要一同加以解决。比如在救人的同时，还要把炸弹清出船舱等等。


避开重锤的同时把人送上救生船

利用环境化解面临的危机

之前已经提到了，游戏中有持枪恶棍、炸弹、巨螯蟹等等危机因素。但事实上，这款游戏里也有不少可以利用到的物品。

首先，船只本身的结构就是可以利用到的。好比在19关，船只两侧的护墙正好可以当作滑道使用，借此让甲板上的乘客飞入二层的房间。事实上，最常出现在游戏里的两类重要道具还要数弹跳床和船舱门。在游戏中的不少关卡里，你都必须利用弹跳床像玩空中飞人一样将乘客送到安全地点。而船舱门（鼠标点击开、关）则可以当做临时护墙使用，防止你在救一头的乘客时，另一头的乘客却傻呵呵地摔入海中。


把轮船外壳当滑道


把人装上救生船的任务，这里就要利用船舱门了

和Flash栏目曾介绍过的各类技巧游戏相似，本作也有许多关卡组成。对于喜欢挑战难度的朋友而言，这款游戏足有58个关卡让你尽兴（包括10个引导关卡、32个普通关卡和16个专家级别难度）！有意思的是，游戏的左上角还留有视频攻略地址，实在被难住了，就看看高手的表演吧。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

小球进洞3

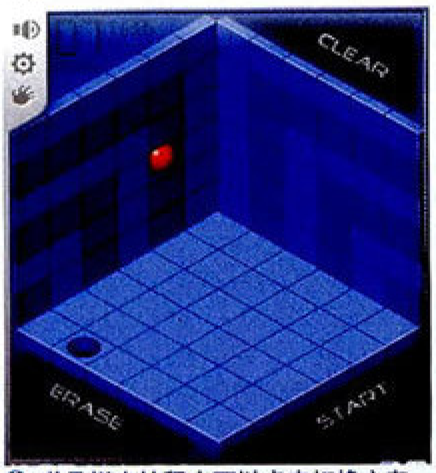
game 游戏中国 .com.cn

在益智解谜类Flash游戏中，《小球进洞》算是比较独特的一个系列。游戏的玩法看起来并不难，就是利用菜单中的各类积木，引导小球使其顺利的进洞。而此次介绍的《小球进洞3》，便是该系列的第三作！

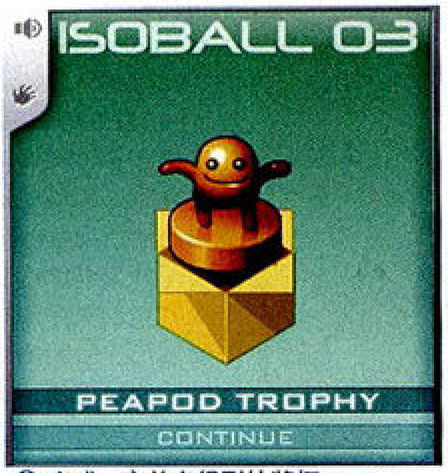
和前两作相似，《小球进洞3》的游戏场景仍位于一个6X6的立方体内。游戏提供了清屏和橡皮擦两类工具，供你撤销摆放错误的积木。不过，由于这代游戏中增加了全新的积木（如类似桥梁的积木）和关卡，为此，关卡的难度比之前两作可说是有过之而无不及。要想顺利过关，就要开动一番脑筋，并多加尝试了。



通过按放道具引导小球滚入洞中



道具栏内的积木可以点击切换方向



完成一定关卡得到的奖杯

游戏操作：全鼠标操作
游戏地址：
http://www.game.com.cn/game/puzzles/isoball-3.html

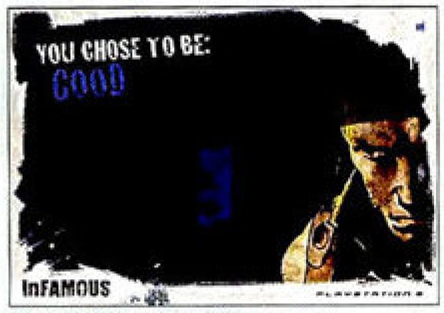
声名狼藉2

game 游戏中国 .com.cn

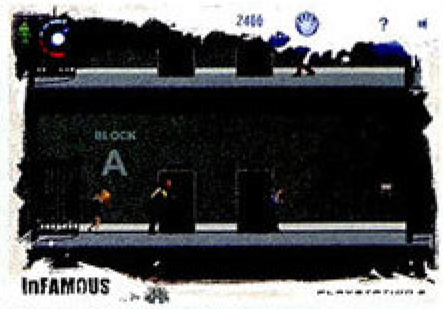
《声名狼藉2》原是PS3上的一款独占游戏，该作不仅以主角的放电超能力为卖点，还有相当帅的跑酷成分。另外，内涵的游戏剧情和道德系统也让这个系列深得玩家好评。要是有机会的话，大家不妨搜索一下此作的视频动画。



而这里介绍的《声名狼藉2》，则是官方制作的2D Flash游戏。虽然该作只是为了宣传PS3上的《声名狼藉2》，但是游戏的精致程度和可玩性可一点都不差（就可惜游戏流程太短了）。在这款游戏里，玩家一开始就能选择善良和邪恶两个路线。而具备电磁能力的你，不仅可以利用超能力消灭攻击者，也能借此能力拯救无辜的平民。需要特别注意的是，角色身上的电力并不是无穷无尽的，在电力耗尽前，你一定要尽快找到游戏中的各类电器设备来补充能量，不然就只能束手待毙了。



每关都有相当赞的剧情卡通



利用能力解救被关押的人群

游戏操作：移动：←→↑↓ 攻击：空格键 充电：X 切换技能：C
游戏地址：
http://www.game.com.cn/game/platform/infamous.html

奶牛和乌鸦

game 游戏中国 .com.cn

在这款游戏里，玩家操纵的角色分别是送奶工斯塔克（奶牛）和杰克（乌鸦），你的任务是让抱着奶瓶的斯塔克平安抵达客户家里。不过，奶牛送奶的旅途中会遭遇不少麻烦，譬如出现在路面上的沟沟壑壑以及不怀好意的玉米怪等邪恶生物。



奶牛一般只会傻傻的前进

在玩法上，这款游戏就颇具创意了。你需要在游戏下方的面板里玩一把类似“三色球”那样的游戏，即选中消除三个以上的相同色块，来为乌鸦染色。染色后的乌鸦可以将身上的颜料填入缺省的道路上，还可以攻击对应颜色的怪物。而随着故事的深入，游戏场景会变得越来越复杂，让关卡更具挑战色彩。


利用乌鸦身上的颜色来解决障碍


通过画面下方的三色球游戏里可以改变小鸟的颜色

游戏操作：全鼠标操作
游戏地址：
http://www.game.com.cn/game/puzzles/steak-and-jake.html

热气球之旅

game 游戏中国 .com.cn

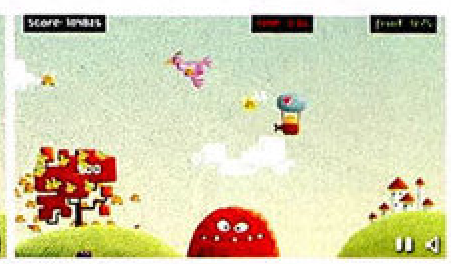
《热气球之旅》是一款颇具童话色彩的游戏。在这款游戏里，玩家扮演的角色是操纵热气球的比利。然而，你的悠闲生活却因为一只饥饿的怪物而改变了。突然出现在小山丘上怪物大言不惭地要求比利为它提供水果，要是你办不到，或者办事不利，怪物便要吞掉整个村子！



赶快摇晃树木用果实喂饱怪物

游戏中，比利必须尽力帮助山丘一侧的果树结出足够多的果实。方法就是驾驶热气球捕获蜜蜂，并将它们带到果树所在的位置。比利带来的蜜蜂越多，果树结出的果实也就越多！而在后继关卡中，游戏里还会出现和你一样捕捉蜜蜂的飞禽以及偷吃果实的虫子，难度可说是越来越大。




时限到了仍未凑够果子就会让村庄遭殃

游戏操作：全鼠标操作
游戏地址：
http://www.game.com.cn/game/action/billys-hill-play.html



最山寨 新闻评论

编辑：肥龙 美术：哈秋 新闻热线：Libo1020@126.com

文中评论均不代表本刊观点

日GameOn获罗德岛战记网游改编权



PCGG讯 日本GameOn公司1月24日宣布将与日本角川书店签下经典著作《罗德岛战记》的网络游戏及手机游戏的开发/运营全球出版许可合约。《罗德岛战记》是正统日本国产的幻想RPG著作，是日本奇幻小说史上首部以龙、精灵、矮人、兽人等传说中的种族之间的战斗为主题的小说。这部小说可以说是是现代奇幻小说的里程碑，也从这部小说开始大量的剑与魔法的题材开始出现在小说、漫画、动画、游戏中。到目前为止已被改编成漫画、动画及ME-CD和DC上的同名游戏，皆受到喜爱者的好评。

GameOn在发布取得授权的同时，也指出小说原作者水野良先生将亲自参与电脑及手机游戏制作的计划，不过并未就实际游戏内容及发布时程作进一步的说明。

这是一件值得庆祝的事情，自从《最终幻想14》夺下2010年最差劲网游的奖项之后，2011年度、2012年度的“最差劲”奖项一直悬而未决，现在终于有点眉目了——你要知道，要想拿下最差劲这种奖项，也要有相当的实力和资本的。

暴雪350万元奖学金计划

PCGG讯 暴雪娱乐韩国公司今天正式对外宣布，旗下与韩国奖学金基金委员会共同设立的“梦想与爱”奖学金项目正式启动。“梦想与爱”奖学金将以每年总计2亿韩元的模式发放给那些处于贫困的大学生。

据悉，暴雪娱乐于去年6月同韩国奖学金基金委员会签署为期3年，共6亿韩元（约合354万人民币）的奖学金计划方案。

暴雪娱乐CEO保罗•山姆表示，暴雪韩国提供的奖学金是暴雪对韩国玩家、韩国社会厚爱的回报，希望通过奖学金培养出更多优秀的青年，对韩国社会和游戏产业做出贡献。

“暴雪韩国提供的奖学金是暴雪对韩国玩家、韩国社会厚爱的回报”，听说保罗话里的意思来了么？



暴雪韩国分部的老大被恶搞



去年韩国玩家为《星际争霸2》举行“葬礼”

微软帝国时代OL将免费运营

PCGG讯 微软公司公布，即将来临的RTS网游《帝国时代OL》（Age of Empires Online）中会加入一系列的社交功能和持久固定的游戏系统，同时游戏将会采用免费游戏模式。据官方介绍，游戏中会加入一些升级包，玩家可以购买用以升级自己的文明。

这款游戏将会拥有此前单机版《帝国时代》中许多相同的即时战略内容，再融合进网络游戏的元素，最终玩家在游戏中会获得经验、装备，以及使用装备制造系统。

“我们的意图并不是让玩家不断的投钱进来，我们只是尝试建立一个社区”，微软公司游戏部门主管伊安·沃戈尔说，“我们并不仅只是试着向玩家销售一款产品。我们希望这款游戏拥有更多的人气，不断成长，不断进步”。

帝国时代这个曾一度与星际齐名的游戏如今还有多少人记得呢？《帝国时代OL》的风格，有很多玩家表示不喜欢，这包括很多帝国老玩家。当然，也有一部分人表示喜欢这种Q版风格。免费运营或许能吸引不少玩家尝试（连最终幻想14都得免费了，你还想怎样？）



2010页游报告 开测222款31款停运

PCGG讯 2010年中国网游市场进入了盈利瓶颈阶段，但网页游戏市场仍然逆势上扬。

有数据指出，2010年网页游戏市场规模达22亿。仅2010年就发布了222款网页游戏，其中角色扮演及战争策略类分别占46%和33%，但相当一部分产品缺乏关注：从用户角度出发，用户兴趣转移，成为导致网页游戏产品兴衰的关键点。另外，大型游戏运营商开始全面介入网页游戏市场，直接运营或以开放平台的方式占据市场。政府监管力度进一步加大，令进入市场的门槛被提高。

国内网游市场的销售总额已经达到了几百亿人民币，听起来似乎很诱人，但是套用一个老板的话：“几百亿，你全赚的到手么？我随便做一个工程都能赚几百亿。”所以说不要以为你的梦想有多伟大，在别人眼里说不定就值一颗老鼠屎——做人也一样。

你玩过几款？

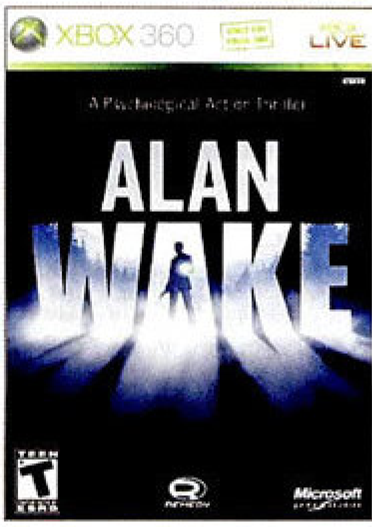
《时代》网站的2010年度10大视频游戏



愤怒的小鸟Angry Birds

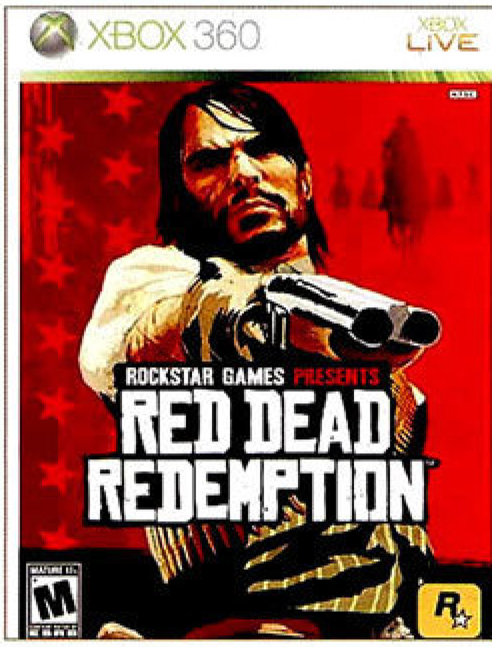
装备好你的弹弓：你遭遇“愤怒的小鸟”了。这个流行手机游戏（其出版商Chillingo最近被视频游戏巨头EA买下）很奸诈，看似简单实则困难。一群贪婪的绿毛猪偷走了鸟蛋，作为报复，你要用弹弓弹射不同大小和技能的鸟儿，去推翻猪猪所造并躲藏的巢穴。

这游戏极其令人上瘾，你会发现自己的手机电池很快耗光在征服每个关卡所花的时间上。这一切是值得的，因为你知道你打败了那些讨厌的、不断偷走属于你东西的猪。



心灵杀手Alan Wake

许多视频游戏的封面都在左下角标明大大的“成人”字样，但没一个像“心灵杀手”那样带来成人的感觉。游戏的剧名角色，也就是焦虑不安的主人公，带着成年人的忧患——事业停滞不前、婚姻出现麻烦——进入心理惊悚片的场景：一个被黑暗神秘力量所控制的小镇。“心灵杀手”的最大成功在于将隐喻转化成游戏体验。



荒野大镖客：救赎 Red Dead Redemption

不同于电影媒介，西部片题材的视频游戏，像“狂野西部：生死同盟”在开创古老西部的诗意感觉上就不成功。随着“荒野大镖客：救赎”的出现，Rockstar游戏公司把游戏的可玩性和氛围平衡得恰到好处，“荒野大镖客：救赎”的重要情节——改过自新的流氓John Marston追捕其卑劣的前同伙——展现得足够好，但亮点是其小细节，使游戏有了类似Sergio Leone和Sam Peckinpah作品的感觉（此二人都是著名西部片导演）。来一句友好的问安、采摘野生草药或驯服不羁



的野马已不仅仅是为了打发时间——这些场景使“荒野大镖客：救赎”的世界感觉真实但又如同往事。大型枪战场面和静谧的牧场生活之间近乎完美的分配，二者结合成的互动作品，使“荒野大镖客：救赎”成为当年带给人突出感受然而也是最耐玩的西部片游戏之一。

光晕：致远星 Halo: Reach

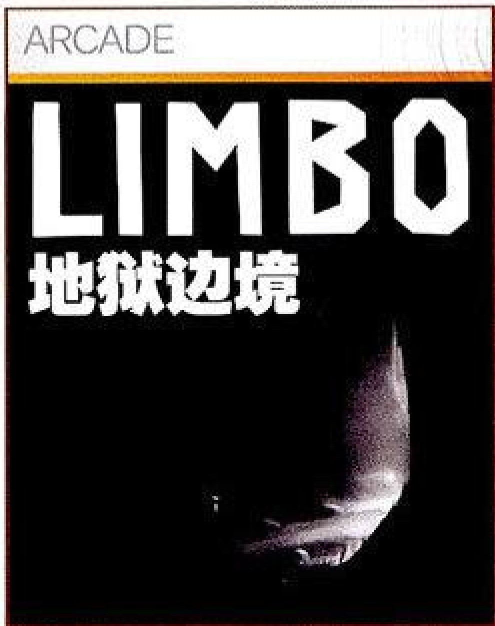


游戏开发商Bungie已声称它会退出这个Xbox畅销人气大作，但“光晕”系列的最后一集或许也是最好的一集，全新能力中把隐形和飞行加入到这个典型的第一人称射击模式中。游戏为我们提供了这个系列最靠谱的故事线索，使玩家行进在行星的严峻现实中，体验不可阻挡的外星人入侵的阵痛。在其丰富的多人乱战模式中，“光晕：致远星”为玩家提供一流的竞技场，使他们能调整设置应付数小时无休止的战役。

超级马里奥：银河2 Super Mario Galaxy 2



任天堂的水管工带着自信跳跃于星际间，使冒险充满奇思妙想甚至让人目眩。游戏的宇宙指南（Cosmic Guide）确保形形色色的玩家可以完成这个非常具有挑战性的冒险。一切都发生在明亮、动人的世界中，证明老少咸宜的游戏并不总意味着极其沉闷无聊。“超级马里奥：银河2”表明马里奥在数字世界里的细腿足以继续蹦下去。



在高效的宣传机器精心炒作下，大手笔视频游戏往往轻松称霸喧嚣的流行文化市场，不过小团队开发的产品也有可能威胁到他们，使那些众人瞩目的开发团队很不舒服。典型例子：“地狱边境”。丹麦游戏工作室PlayDead今夏在Xbox Live Arcade发布了这个杰出的体现简约主义的作品。尝试和犯错是你手头唯一工具，以此找出“地狱边境”中致命谜题背后的邪恶关系。失误导致游戏中的无名小子在可悲的神志丧失中慢慢死去，让游戏同时产生了战栗和黑色幽默的气氛。“地狱边境”就像一个小小的完美宝石，表明某种美学上的成功仅能以最简约的方式达到。



超级肉球小子 Super Meat Boy

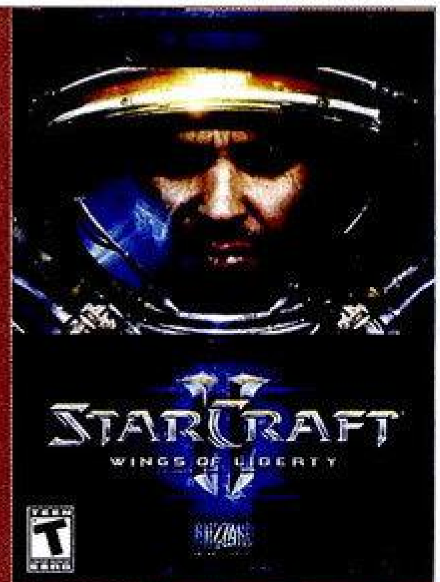
如果你在寻找异类，“超级肉球小子”就是了。你要操控一小坨肉，从邪恶的Dr. Fetus手中拯救你的女友，一路上你要避开可能导致肉团就此挂掉的东西。“超级肉球小子”用上兼具复古与现代的游戏设计元素，加上欢快表象下的血腥和荒诞，产生出一个同时既有回顾性然而又有前瞻性的游戏。当太多游戏讨好地把你引到他们的路子上去时，“超级肉球小子”却以一个跑跳结合的游戏平台展开艰难冒险，重新关注1980年代的辉煌岁月，那时家庭游戏机还远不成熟——而且可以说，原始。

超级街头霸王4 Super Street Fighter IV

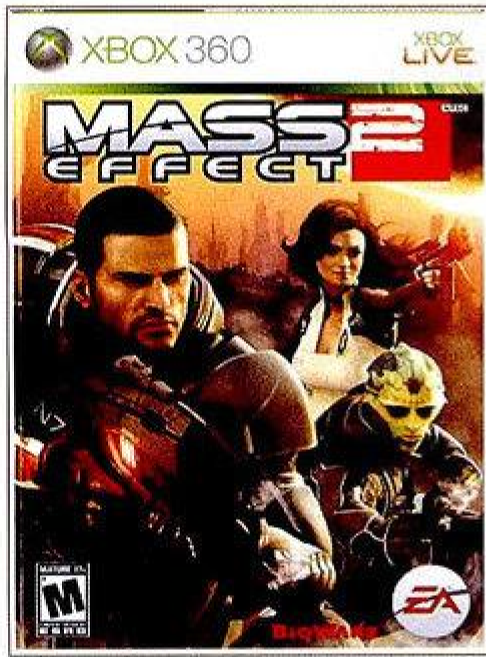


也许对“超级街头霸王4”失望的唯一人群就是去年蜂拥去买“街头霸王4”的那些人了。2010年的“超级街头霸王4”不仅更新了10个新角色，包括路拳道斗士蛛俐（Juri）和土耳其抹油摔跤手哈坎（Hakan），争议性的超级（Super）和极限（Ultra）连续技也回归了，迫使玩家得提高格斗策略。故事紧跟着这一经典格斗游戏系列：每个人物都有要一路打下去成为最强者的个人自身动机，无论是为了爱情、荣誉或是尊重，这一点对游戏体验来说意味着你有更多角色和不同格斗风格去尽情发挥。在“超级街头霸王4”里，每一轮都以混合2D/3D动画精美呈现。

星际争霸2 Starcraft II



好东西为等待的人而来。没错，我们所等的就是“星际争霸2：自由之翼”。在“星际争霸1”发行的12年后，我们终于得以再次扮演人族、虫族或有超能力的神族。这部太空史诗遵循人族的故事线索，第一部中人族击退了外星人发起的试图控制人类的进攻。“星际争霸2”的游戏玩法恰当地做到了新老搭配，很容易上手——即使你一点也没有玩过前作——仍然有趣味性和新鲜感，更重要的是，多人竞赛是这个游戏的重点，这也是前作最受玩家青睐的地方。让我们祝福这款即时战略游戏到处去拖慢因特网连接速度吧，这样我们才可以享受局域网团队战的乐趣。



质量效应2 Mass Effect 2

对大多数电影和游戏来说，续集足以让第一时间去体验的粉丝们战栗和哭泣。但每隔一段时间，总会出现可以胜过第一集的续作。准确例子：质量效应2，一月份发布，发行第一周销量超200万套。游戏背景设在2185年一个反乌托邦的世界，充斥着军阀和匪帮，“质量效应2”是那种玩家乐于去想像的原始太空未开发区。你再次扮演指挥官Shepard，一位安保英雄，试图击退即将到来的外星人大举入侵，却在游戏一开始就被毫不客气地干掉。不用担心：你会在神经机械学和纳米技术下复活，让你能够执行一个自杀任务，去发现为什么人类殖民地不断消失。根据你玩游戏的情况，你可以改变游戏结果，几乎保证每次都有不同的故事线索。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

游戏要从娃娃抓起！
我就是喜欢天真无邪的笑颜！

随着游戏行业的发展，Cosplay也愈发的被人们所接纳和流行。相信在各大游戏展各种美女COS早已让大家目不暇接，各种大胸爆乳劈腿甚至露屁股的美女COS是否让你早已审美疲劳了呢？下面我们就带来一组另类的COS，还是用那句大家熟悉的台词来做为我的开场白：

如果有一天我变成一个流氓，请记得告诉我，我也曾经天真无邪过。


火影忍者之漩涡鸣人，瞧这犀利的眼神！


九尾狐啊？还是变身的鸣人啊？



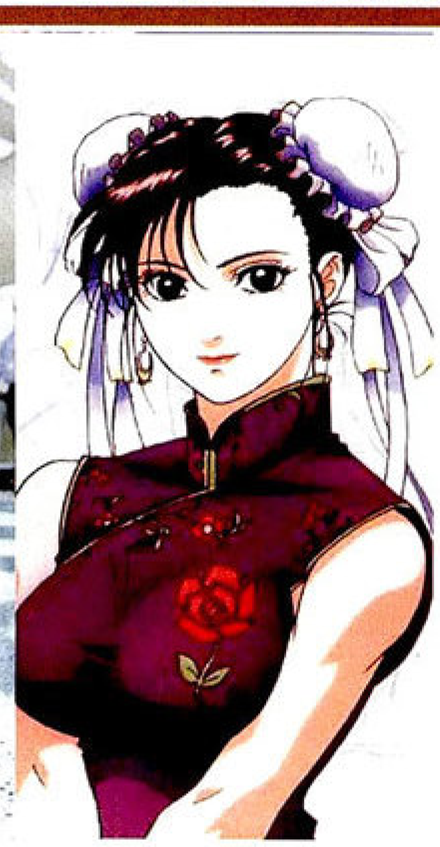
最终幻想的终极帅哥萨菲罗斯，忧郁的黑天使

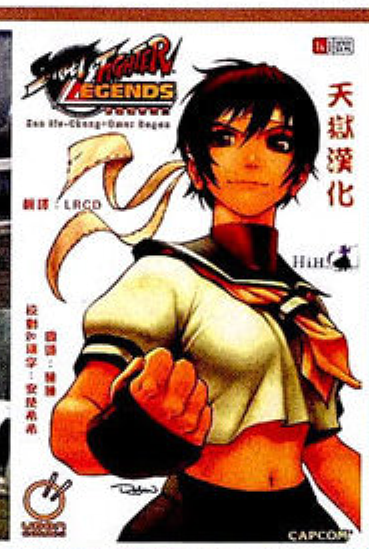

美少女战士之水兵月




街头霸王之春丽，你，你这是肿么了？


你，过来练练！

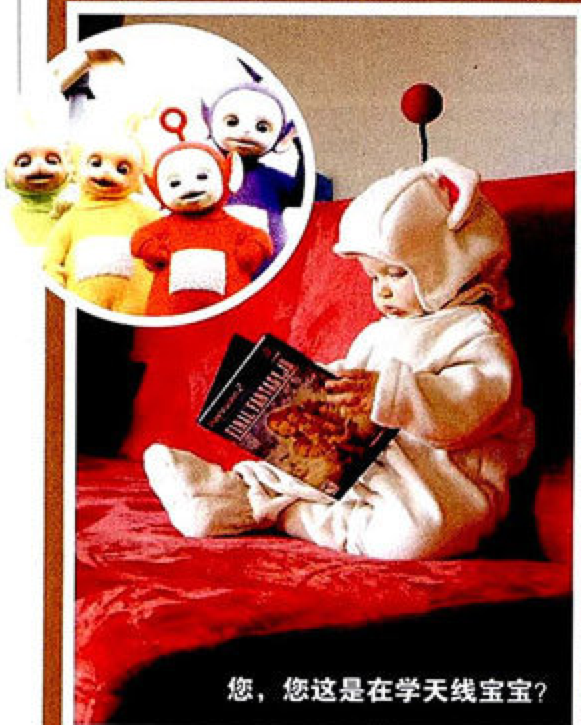


街头霸王之春日野樱，小姑娘还需再练！



见多识广如我，也不知道你扮了个什么东西



您，您这是在学天线宝宝？



作为一个忍者……你瞧你那大眼泪花子！

左边的COS有混搭风范，看这风格应该是卡卡西了

单眼皮的卡卡西！



马里奥兄弟（姐妹？）



你这是被自己给吓到了么？



这不是COS！这是原型！



多么环保的我爱罗啊！



游久网 www.uuu9.com CGDA 制作团队大奖专访

提到盛大传奇世界工作室，其研发的传世系列游戏——《传奇世界》、《传世群英传》、《传世群英传》网页版和《星辰变》等作品一直深受玩家关注。

就在刚刚过去的2010年中国优秀游戏制作人评选大赛（简称：CGDA）颁奖盛典上，盛大传奇世界工作室获得了评委会“游戏制作团队”大奖。相信不少玩家都有兴趣了解一下这个数一数二的游戏研发团队，此次面对面栏目带来了游久网对传世工作室的专访。

问 在刚刚过去的2010年中国优秀游戏制作人评选大赛颁奖盛典上，盛大传奇世界工作室获得了评委会“游戏制作团队”大奖，能谈谈您的感想吗？

答 首先感谢中国优秀游戏制作人评选大赛评委会，将这个殊荣颁发给传奇世界工作室。能在这么多优秀团队的评选中获得这个奖项，我们感到非常荣幸。

2003年以来，从最初研发和运营《传奇世界》一款游戏，到今天同时推出《传奇世界》、《星辰变》、《传世群英传》、《夺宝传世》等多款大型MMO，这个奖项的获得，也是对我们成长历程的肯定。谢谢！

问 在获得了中国优秀游戏制作人评选大赛大奖后，您最先想到的是什么？

答 第一个想法就是马上将这个喜讯与工作室所有成员分享，获得这个奖对我们每个人来说既是认可也是鼓励。



认可了我们在过去七年中研发的一款款游戏，从盛大自主研发的首款大型游戏《传奇世界》，到首款双模网游《传世群英传》，到打宝赚钱第一网游《夺宝传世》，再到2D次世代动作网游《星辰变》，我们一步一个脚印，这些产品就是我们成长的里程碑。同时这也是一种鼓励，鼓励我们在现在的基础上，保持激情，持续创新。行业竞争日趋激烈的今天，我们只有不断突破，持续创新，才能为玩家带来更高品质的游戏。

问 《传奇世界》从2003年公测至今已经走过七年，在这七年中团队的精神是什么？

答 呵呵，在盛大内部有一个“传世精神”的说法，这个精神来自于七年来一代代“传世人”的传承。

创新突破，作为最早推出的国产原创网络游戏之一，七年以来，《传奇世界》通过研发和运营上的不断创新，创造的辉煌有目共睹。我们的口号就是“传奇世界，无限可能”。其次是严谨务实。一个成熟的团队，光有创新还不够，必须要有精益求精、严谨务实的精神。立足玩家需求，并且以高质量的内容持续不断地满足玩家需求，才成就了《传奇世界》这棵中国网游界的常青树。

当然，还有更多的精神，它们融入了传世工作室每一个人的工作中。就像《传奇世界》7周年的时候，陈总说的：“传奇世界”这个团队的成长，就是盛大游戏发展的缩影。对于我们来说，我觉得这是一种高度的赞赏。


颁奖现场龙之谷制作人陈光代表盛大游戏领奖

问 您觉得一个团队的稳定对游戏的发展会起到怎样的影响？

答 我们通常说一个企业或者团队的成功，取决于三个要素：资金、团队、产品；而团队又是其中最为关键的因素。多年以来，《传奇世界》团队一直保持着非常高的稳定性，无论是新老“传世人”，大家的凝聚力和向心力令我引以为豪。正是因为我们拥有这么一个优秀而又稳定的团队，才会在一款款游戏的研发和运营中保持高效的战斗力。





问 传奇世界工作室接下来还有很长的路要走，那团队在今后研发上是一个怎样的规划？

答 是的，路漫漫其修远兮，吾将上下而求索。传奇世界工作室作为一个经验丰富的、成熟稳定的团队，除了延续《传奇世界》这一品牌的发展和光大，同时也在进行更多新的尝试。无论在开发技术上，还是在内容表现上，我们都在进行一些开创性的工作。比如我们推出的次世代动作网游《星辰变》以及下一个目前我们已经在筹备的新游戏等。希望能够为玩家带来更多高品质的游戏。



问 在中国优秀游戏制作人评选大赛中有很多业余组的选手，作为专业的制作团队，您有什么鼓励吗？

答 在中国优秀游戏制作人评选大赛中，非专业组奖项是非常好的一个设置。这个奖项给了许多喜欢游戏，想做游戏，能做游戏的人才展示自我和获得认同的机会，他们有热情，有才华，只需要给他们提供发挥和成长的平台，说不定就会是下一个网游大作工作室或者制作人。

同时，也提供给游戏公司一个吸纳人才的机会。除了中国优秀游戏制作人评选大赛之外，现在很多公司和组织都为致力于游戏创作的个人或者小团队提供资金、平台等丰富的资源。比如盛大游戏的18基金，投资范围覆盖创意、人才、创业团队、成熟企业，早期网游产品、半成品网游、成熟网游精品等网游相关的各个方面。只要你有想法、有能力，抓住有利机会，借助好的平台，也可以打造出属于自己的“传奇”。

2011首届 游戏春晚 新闻发布会





新闻通气会现场



这次除夕夜，亿万游戏人终于有了一台真正属于游戏玩家自己的春节联欢晚会。由上海文广互动游戏风云频道和SMG五星体育频道联手打造的2011首届游戏春晚在除夕夜推出。作为首届游戏春晚的主办方——上海文广互动游戏风云频道在国内拥有数千万观众，本届春晚更在劲爆体育频道、动漫秀场以及众多视频网络平台进行实时转播，并通过网络同步播出。



首届游戏春晚官方网站



圆3亿游戏人之梦

2010年末，首届游戏春晚的新闻通气会在SiTV举行。游戏春晚总导演，游戏风云频道的著名主持人张锐，在通气会上对游戏春晚的一些情况进行了全面的介绍。

推出本次游戏春晚的目的就是圆3亿游戏人一个梦。

明星走红毯 草根也疯狂

作为春晚，明星嘉宾必不可少。首届游戏春晚特别邀请了中国电竞的“扛把子”，天王Sky，塔魔Infi等都会出席，来现场为我们展现王者风气！而很多2010年热捧的元素，都聚集到本次春晚中，不仅给力，而且够劲，像《我是Mt》这种流行的“国产动画新光芒”还会奉献游戏春晚特别版！颠覆大家对游戏明星的刻板印象，让所有人瞧瞧激情四射的游戏人。

纵横四海 力臻完美

为了能更完善丰富游戏春晚的节目内容，栏目制作组的导演奔播四处征集优秀有创意的节目，走访各大卫视电视台和栏目组，把地方台春晚一些极具渲染力的构思融入到游戏春晚中，为的就是让观众更好地感受春晚，笑着把春晚给看了！


彩排现场




五星体育主持神秘登场

首届游戏春晚立足打造一个游戏玩家和业界的互动盛会，在涵盖所有平台类型的游戏，反应年度热点的同时体现游戏行业的社会责任感，倡导游戏界绿色健康的发展趋势！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

【请沿虚线剪下】

请将回函放入信封内邮寄

电脑乐园游戏攻略 2011.02（下）

电攻俱乐部

上海市闵行区桂平路470号14幢厂房5F 编辑部 邮编200233

＊ 会员资料 ＊

- 姓名：　　年龄：　　性别：☐男 ☐女
- 地址：
- 最近在玩的游戏：
- E-MAIL：
- QQ：　　邮编：　　星座：
- 是否愿意成为电攻俱乐部会员：☐是　☐否
- 是否愿意公开你的个人信息：☐是　☐否
- 是否愿意成为电攻微博的粉丝：☐是　☐否

■ 杂志调查专区

- **本期的封面印象：**
  ☐很吸引人 ☐被雷到了 ☐毫无特色 ☐糟透了
- **本期你最喜欢的栏目：**
- **本期你最不喜欢的栏目：**
- **你最想看到的游戏攻略：**
- **你最想看到的非游戏内容：**
- **你阅读本期杂志所使用的时间：**
- **你这本杂志的传阅人数：** ☐自己看　☐2-5人　☐更多

如果你下期不想买电攻杂志了，原因会是什么？

- ☐ 杂志涨价或内容减少
- ☐ 某位我喜欢的编辑离开了
- ☐ 买别的杂志去了
- ☐ 没有游戏相关的赠品
- ☐ 没有我喜欢或正在玩的游戏
- ☐ 其他原因

我的第一张游戏黑板报

只要是上过学，念过书的朋友（从小国外留洋的除外），一定不会忘记黑板报这个时代的印记吧！没有出过做过，看也看过不下十年了！大叔记得我以前上初中高中那会，班级里的板报可是每月都要更新一次主题的哦！不过当年那些板报内容不是好好学习，天天向上，就是学习雷锋好榜样，你敢出一期游戏黑板报吗？（肯定被班主任叫去罚抄唐诗100遍外加父母家长来校谈心）而现在，电攻就给大家这样一次机会哦，在回函上涂鸦我的第一张游戏黑板报！内容可以是你最喜欢的一款或者几款游戏的，风格版式不限，周边文化皆可，完全随性发挥哦！

做好板报之后，剪下邮寄到编辑部，就可以被刊登在下一期玩家交流的特别栏目中，前10名优胜者更可获得由《远征online》游戏官方提供的。



M215 罗技无线鼠标

■ 电攻读者大调查

除了玩电脑（游戏）你还干点啥？

以下娱乐项目，你最喜欢的是哪一个？

□A 摄影（自拍） □B 看片（电视、影视）
□C 模型（COSPALY） □D 桌游（卡牌）
□E 旅游（聚会） □F 其他________

以下球类体育运动，你最喜欢参与的是哪一个？

□A 足球 □B 篮球
□C 乒乓球 □D 羽毛球
□E 网球 □F 其他________

除了家里外，休息日里我待的时间最久的地方是哪里？

□A 网吧 □B 游乐场
□C 快餐店（茶坊） □D 学校
□E 商店 □F 其他________

杂志里除了游戏外，你最关心的内容是哪项？

□A 美女 □B 动漫
□C 周边文化 □D 奖品（赠品）
□E 电子产品 □F 其他________

你觉得以下哪项事情比玩游戏更重要？

□A 恋爱 □B 吃饭
□C 睡觉 □D 考试
□E 看病 □F 买房

写出你一个特别的（最好是独一无二的）爱好

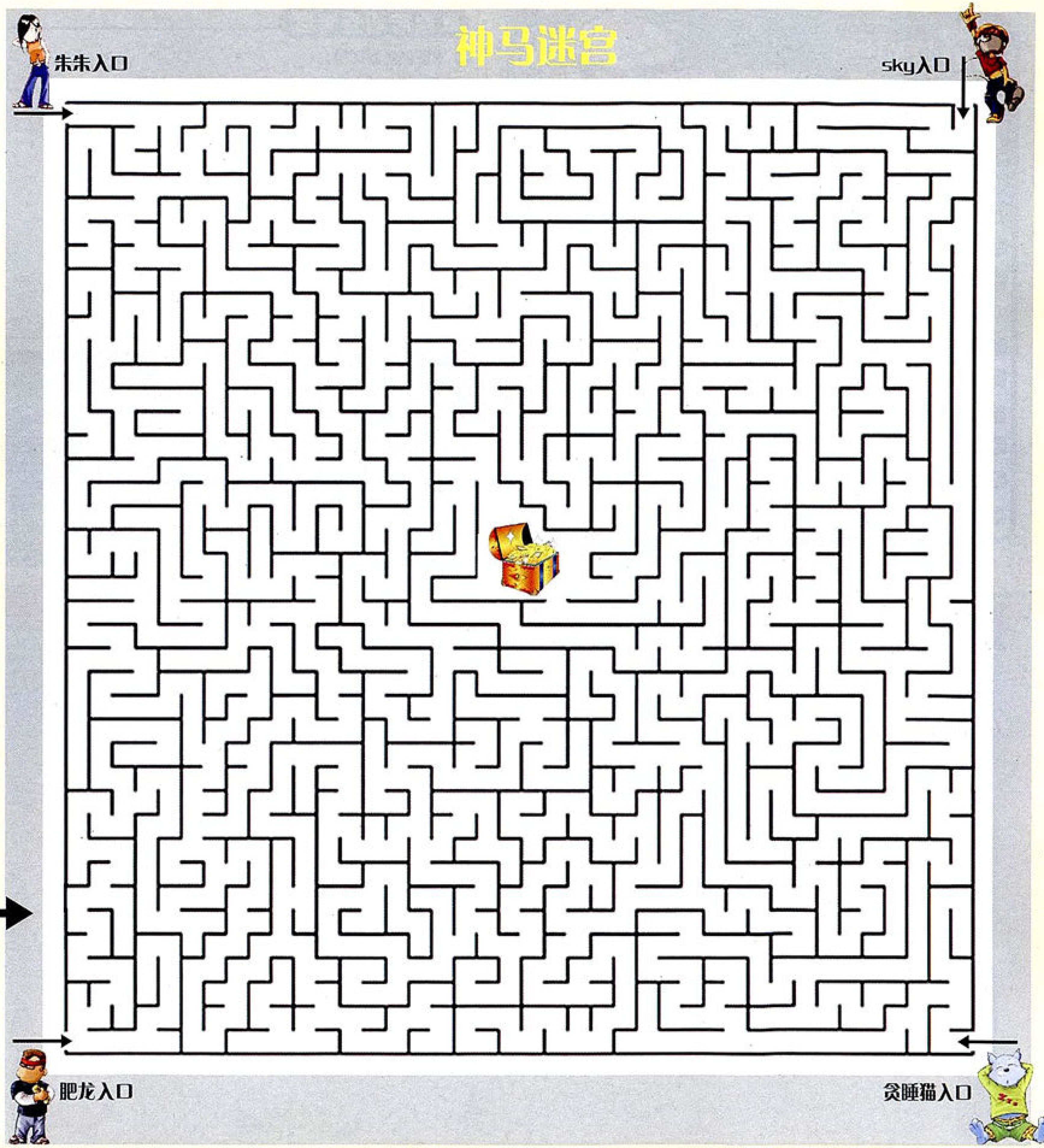
____

____

（没有可以不写）

趣味游戏

还记得之前大叔曾经在回函上做过的“趣味迷宫游戏吗”，本期杂志中升级版闪亮登场咯！这次的“神马迷宫”不再是单调的走通迷宫游戏啦，本大叔这回把小编们都请进了迷宫里，并在迷宫的中心处放置了一个宝箱！朱朱、太狼、Sky和肥龙分别从迷宫的四角进入寻宝，试问，谁将最终获得宝箱里的宝贝呢？这四位小编会在迷宫中相遇吗？他们相遇又会引发什么剧情呢？请把所有答案用图说和路线的形式在迷宫地图中表达出来！（最好能编一段游戏剧情哦！）



中国最出色的动漫报

连续五年全国动漫类新闻媒体销量第一
每周发行全国 400 多个城市

《动漫周刊》是全球第一份集动漫新闻资讯采编、动漫产经市场信息与动漫文学美术创作于一体的中文新闻周刊。



资讯更强
版面更潮
覆盖更全

全球第一线网罗：
漫画、动画影视、手机动漫、网络游戏、电玩、玩具、主题乐园、动漫展览、图书出版、动漫衍生产品、品牌授权、动漫教育培训……

动漫周刊
仅售
3元

订阅热线：020-38632731-104
每期附送精美海报 周一出版 各大报摊有售
www.dzweekly.com.cn

2011年电攻增刊系列丛书之

魔兽世界最新攻略本



即将上市 敬请期待

- 新艾泽拉斯灾变卫星地图海报
- 稀有精英收藏卡牌
- 标志纸模

电脑游戏攻略

荣誉出品

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信